#325 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED





WWW.PU.NL
MEI 2021
€ 5,75



ADVENTURE, SURVIVAL ÉN CITY BUILDING OP Z'N WITCHERS



HET GROTE GEHEIM VAN ELDEN RING ONTHULD! • HET XBOX DREAM TEAM EN HUN GROOTSE PLANNEN • DE PS5: AL EEN HALF JAAR SCHAARS • DAN TOCH MAAR LAST-GEN OP JE NEXT-GEN? • IN GESPREK MET EEN COMIC-GOD • DE TERUGKEER VAN RYU HAYABUSA • WANNEER KOMT DE FINAL FANTASY-FINALE? • DE POKÉMON OPENWERELDDROOM

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 60,50** (€ 5,04 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 33,00** (€ 5,50 per editie)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Gezant van Galactus op m'n telefoon



Jawel, ik speel nog stééds Marvel Strike Force, drie jaar nadat dit mobiele spelleke lanceerde. M'n Guild is inmiddels uitgestorven (join de Vergelders!) en het is meer muscle memory dan plezier, maar zolang er nog steeds iconische personages in worden gestopt zoals Silver Surfer, blijf ik wel grinden!



Life is nog steeds Strange 2



Ik ben Life is Strange 2 aan het herspelen en – net als bij mijn eerste playthrough – ben ik weer enorm onder de indruk van de fraaie omgevingen. Dat aquarelachtige vind ik schitterend. Ook past het zo enorm goed bij de dromerige soundtrack. Gaat dat streamen, mensen!



Neem een hit, man



Om op te warmen voor Hitman 3 ben ik de voorgaande delen opnieuw aan het spelen en als een verslaafde alle challenges aan het halen. Zeker de retracted challenges zijn pretty darn weird.

Seizoenstriomf



Eindelijk! Na 13 seizoenen is het gelukt om een keer die verrekte Seasonal Triumph te halen in Destiny 2. Een Seasonal Triumph is zeg maar een soort Platinum-trophy in D2, maar wel eentje waar je dan een fysieke pin voor krijgt. Echt heel dope! Ok, moet er nu nog wel zes maanden op wachten... dat dan weer wel. Enne, Wouter? Wanneer gaan we nou een keer die raid doen?





PREORDER: BUNGIE



Pag. 018



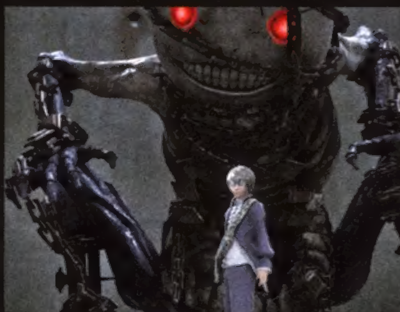
Pag. 022



Pag. 024



Pag. 058



Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

DIREKT VAN UWE CORRESPONDENT!



Ik kan het me nog amper herinneren, maar het schijnt dat ik ergens in een vies, gelig verleden journalistiek heb gestudeerd. Niet dat er ooit iemand een halve blik op mijn diploma heeft geworpen. En de meest serieuze publicatie die ik ooit had is de tekst op de grafzerk van m'n zwager, dus ik voel me niet bepaald een echte 'journalist'. Lang wilde ik dan ook liever 'recensent', 'criticus' of 'redacteur' genoemd worden, want dat klinkt allemaal wat minder stoffig en ernstig. Ik zag journalistiek zelfs als een uitstervend vak, iets wat ik ook in mijn afstudeerscriptie door liet sijpelen (mijn docenten waren not amused). Iedere halve zool met een telefoon kan namelijk een reportage maken en vloggers, bloggers, influencers en content creators worden doorgaans meer geloofd en hebben zelfs meer bereik dan de doorsnee journo. Want ja, waarom zou je iemand geloven wiens naam klinkt als een doorgedraaide eend?

Maar de laatste maanden heb ik het gevoel dat mijn werkzaamheden iets meer in het vakgebied vallen waar ik daadwerkelijk voor gestudeerd heb. Zo interviewde ik comic-legende Mark Millar en acteur Josh Duhamel, en voor de cover hebben we een daadwerkelijke exclusive geregeld. Wow, ik zou mezelf bijna serieus gaan nemen! Het resultaat van mijn semi-journalistieke escapades vind je allemaal in deze PU, met Raf zijn coverartikel over het recent aangekondigde Gord, een game die wel eens het Witcher-vormige gat in ons leven zou kunnen opvullen. En mijn verhaal over Jupiter's Legacy, waarvoor ik twee niet geringe Hollywood-sterren sprak om het over een van mijn favoriete onderwerpen te hebben: superhelden. Eh ja, ik heb nooit gezegd dat ik de aanhoudende problematiek in de Gazastrook zou behandelen, natuurlijk.



GEWOON CLARK KENTEN DIE MODDERFOKKER

Het mooie is ook dat al deze dingen nu op PAPIER te lezen zijn, alsof we écht nog in het analoge tijdperk leven waarin journalisten nog met 'U' werden aangesproken. Ruik er maar even aan, die PU, in afwachting op al die geschreven hoogstandjes waar je straks van mag genieten. Van PeterKoelewijn die research heeft gedaan naar welke studio's Xbox allemaal onder zijn vlag heeft, tot Jurjen die voor een achtergrondartikel in het verleden van de Wii U duikt en de gigantische ramp die dit platform eigenlijk was. We hebben opinies over de beste Gamepass-games, nieuwsberichten over 12 Minutes en Pokémon Legends en natuurlijk sluiten we deze gamekrant af met een cartoon. Kan je daarna, als alle bladzijden omgeslagen zijn, weer uit dat vies gele verleden stappen, terug naar het heden om een streampje kijken op Twitch.tv/PowerUnlimited, of zo'n kort filmpie op tiktok.com/@powerunlimitednl. Want wij leven in alle fucking tijdperken tegelijk. ● *Wouter*

Ondertussen...



Graddus

Speelde deze maand...

...Hunting Simulator 2, een game met de beste in-game hond ever. Maar die verder wel draait om het gewetenloos afknallen van dieren. Oh jongens, wat dubbel allemaal...



LauraJenny

Trakteerde deze maand...

...mezelf – nu tattooshops weer even open zijn – op wat fijne pijn met een geweldig eindresultaat.



Raf

Ging deze maand...

...voor de IRL-versie van die straatscene in Cyberpunk. En ja, dat is onze Belg daar, rechts onderaan.



Alie

Repareerde deze maand...

...eindelijk mijn oude Nintendo DS! Ik leende 'm een paar jaar geleden aan een vriendin uit om 'm een maand later in gruzelementen van haar terug te krijgen. Gelukkig kon ik 'm met een hoop geduld én een nieuwe behuizing toch nog maken. Het eindresultaat: hij is weer net zo mooi als in 2005!



Samuel

Had het deze maand...

...zwaar, vanwege de onvoorziene vernietiging van het gros van mijn retrogameverzameling. Tip: sla je games niet op in kartonnen archiefdozen, en plaats ze al helemaal niet recht onder een waterleiding. Waterleidingen willen namelijk nog wel eens barsten. Zucht.



Peter

Plaatste deze maand...

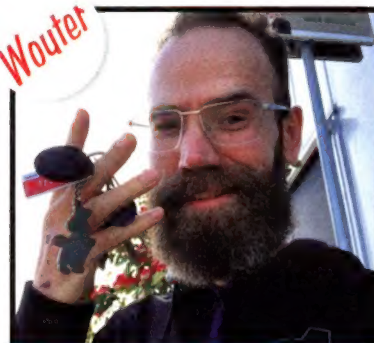
...de nieuwe Banjo-Kazooie amiibo in de vitrinekast, omringd door al mijn andere favoriete platformhelden. Er was geen plek meer voor de Sonic-amiibo, dus die houdt nu mijn tuimelraam op een kier.



Martin

Had deze maand...

...The Falcon and the Winter Soldier gekeken en ik ben begonnen aan m'n Captain America-cosplayoutfit. Maar ik denk dat ik beter kan stoppen.



Wouter

Had deze maand...

...een ware pechmaand: ik gooide m'n vriendin een gebroken staartbeen, m'n fiets was gejat, ik mikte m'n Boba Fett-mok kapot en verloor m'n sleutels. Maar deze maand trekt het universum alles weer in balans, beginnende met het teruggeven van m'n sleutels! DUS WIE HEEFT M'N FIETS?!!!??



Jacco

Zat deze maand...

...in lockdown-modus. Fuck haarwax, kamer opruimen en een broek aandoen.

Lucas

Giechelde deze maand...

...om een glitchende webcam die mijn gezicht blauw maakte nadat ik een 'Blue Screen of Death' kreeg. Nu weten we waarom die kleur is gekozen!

JJ

Liet deze maand...

...(en alle andere maanden) zien dat leeftijd er niet toe doet. Dit potje Black Ops speelde ik met één hand...

Marvin

Zag deze maand...

...de Alpha van Diablo 2: Resurrected aan m'n neus voorbij gaan. Toch maar mijn ARPG-fix proberen te krijgen in Season 23 van Diablo 3 en gelijk doorgekregen waarom ik dat niet vaker speel. Effe meer dan een biljoen(!!!) damage doen per aanval, wat in de inflatie-hel?!

Jurjen

Blies deze maand...

...een oude hobby nieuw leven in. Schilderen dus! En aangezien ik niet alleen iets ouder maar ook iets geduldiger ben dan in mijn ruige jaren, lukt het ook nog eens beter dan toen. Niet alle skills worden minder als je ouder wordt!

Wordt vervolgd...





ROG Showdown

We hosten regelmatig toernooien onder de vlag Level UP. Kan jij als speler aan meedoen en mooie prijzen mee winnen. We doen zelf eingelijk nooit echt mee, want we worden altijd genadeloos afgemaakt... maar de tafels zijn gedraaid! Zo mochten Cody en Martin aantreden bij een Warzone-toernooi voor DJ's en influencers en wisten ze een tweede plek te bemachtingen in een ronde, maar Tjeerd wist zelfs de ROG Showdown te winnen met zijn team! Zo werden de teams van Morrog, Lekker Spelen en Nysira huilend naar huis gestuurd tijdens dit Modern Warfare-toernooi en werd de glimlach op het gezicht van Tjeerd alleen maar groter en groter. Dus als het niks meer wordt met het schrijven over games, kunnen we altijd nog esporters worden.

Testrit

We geven veel dingen weg: consoles, monitoren, televisies... van alles. Zo ook een gamechair. Daar moet je natuurlijk een proefrit in maken, alleen moet je er dan wel rekening mee houden dat die gamechairs flinke jongens zijn. En als je niet oppast, dat je alles van je kast af gamechairt. Hier zie je het moment waarop Martin met een subtiele beuk de volledige inhoud van zijn kast naar beneden haalt. Waarom dit moment op camera staat, weten we nog steeds niet.



Lekkage!

Wij houden van leaks! Want zo weten we bijvoorbeeld dat straks de nieuwe Battlefield vanaf dag één op Game Pass staat. Lekker toch? Maar er zijn ook leaks waar we minder van houden... zoals die van een pijp, die precies boven je gamecollectie hangt. Onze Samuel ging onlangs even spieken bij zijn gamecollectie in z'n opslag, en zag daar dat er een pijp was gesprongen en lekker aan het lekken was, zo vol over zijn volledige collectie heen. Schade? Groot, maar gelukkig is Paper Mario gered van de plas met water.





● Oude games worden steeds waardevoller nu de overheid geld uit het niets print en de inflatie lonkt.

● Zo wisselde een originele en geheel intacte cartridge van Super Mario Bros. van eigenaar voor maar liefst 600.000 dollar.

● Daar kan de bitcoin niet tegenop.

● Grote kans dat Graddus nog eens door zijn verzameling heen gaat.

● Snapt zijn vriendin ook eens waarom hij al die doosjes in huis haalt.

● Overigens zijn games (en ook trading cards) meer waard als ze nog gewoon netjes in het plastic zitten.

● Dat hadden ze Graddus echter niet verteld.

● De wonderen zijn de wereld nog niet uit. Tjeerd heeft namelijk een Modern Warfare-toernooi gewonnen.

● Hij speelde met Team PU tegen de teams van Morrog, Lekker Spelen en Nysira en pakte dus de winst.

● De PU-crew gunt hem deze victorie van harte. Maar om daar nu weken lang over door te zeveren...

● Helemaal ten opzichte van zijn teamlid, dat Tjeerd het hele toernooi in z'n rugzak moest meenemen.

● Overigens ziet Tjeerd het verhaal totaal anders.

● In zijn woorden hebben Enno en hij een enorme klap uitgedeeld aan Cody en Martin toen ze ervandoor gingen met de titel Beste Warzone Duo van Power Unlimited en waarschijnlijk ook van de Benelux.

● Vanwege die positie mochten ze namens de PU meedoen aan een Call of Duty Search & Destroy-toernooi.

● Dat was tegen het zere been van Martin natuurlijk, want die afgetekende nederlaag heeft een gapende wond achtergelaten op zijn ego.

● Het werd extra pijnlijk toen Martin verslag moest doen van het toernooi en knarsetandend moest spreken van de beste teams die de Benelux op dit moment had. »

OPUNIE

MATCHFIXING HOUDT NU OOK ESPORTS IN Z'N GREEP



Je kon er natuurlijk op wachten. Naarmate esports groter en groter wordt en er meer en meer belangrijke toernooien plaatsvinden, wordt er ook op wedstrijden gegokt. En waar gegokt wordt, daar duiken criminele organisaties op. Immers, met het manipuleren van wedstrijden (waardoor je dus de juiste uitslag voorspelt) kun je veel geld verdienen. Onlangs is de FBI begonnen met een groot onderzoek inzake matchfixing in de wereld van Counter-Strike. Er zouden stelselmatig grote bedragen worden ingezet op wedstrijden die naderhand aparte uitslagen kenden. En volgens de FBI was dit nog maar het topje van de ijsberg. Zij en vele andere binnenlandse veiligheidsdiensten zagen veel dubieuze voorbeelden voorbij komen, maar hadden nog niet de kennis over de esports-wereld om alles goed aan te pakken. Er moet dus in een korte tijd een enorme inhaalslag gemaakt worden. Tot die tijd hebben criminelen redelijk vrij spel.

Nu, als dat dan toch het geval is, bij welk genre competitieve games hebben wij als redactie matchfixing nodig om te kunnen winnen? We zullen dat natuurlijk NOOIT in het echt doen. Dat hebben we niet nodig en we zijn er bij de PU veel te integer voor. Maar stel dat...



Fighters. Ik heb het geduld niet om de combo's te leren, maar ik vertik het ook om te button bashen. Eindstand: het eindigt altijd in een zielig pak slaag, of ik nou tegen een combo-slayer als Samuel speel of een button-basher als Graddus.



Het enige genre dat ik nog competitief speel zijn fighting-games, dus dat zou m'n enige antwoord kunnen zijn. Het ding van fighting-games is echter dat ze superklein zijn vergeleken met andere esports-genres; er gaat dus niet genoeg geld in om voor de gokwereld om er misbruik van te willen maken.



Definitely MOBA's. Knallen kan ik wel, een balletje hooghouden in FIFA ook en of je me nou in een Formule 1-wagen zet of een Trabant: ik pak de eerste plek. Maar MOBA's? Die rare, onduidelijke en vooral zzzlaapverwekkende shit met orcs met paars haar die je volgens mij alleen mag spelen als je in je moeders kelder woont en leeft op een dieet van Pringles en M&M's? Nee man, niet mijn ding.



In welk genre níét, kan je beter vragen...



Praktisch elk genre, maar fighting-games in het speciaal. Mijn hoofd kan niet zo goed in 2D denken, laat staan acrobatische bewegingen maken met m'n vingers om combo's eruit te rammen. Dus voor de match stiekem van controller wisselen zodat iedereen denkt dat ik win zou erg prettig zijn.



Ik sluit me bij Tjeerd aan. Fighters. Ik kan er echt niks mee. Waardoor ik het genre mijd als de pest. Ik kan niet tegen mijn verlies en wil niet in real life aan het fighten raken...



Om te kunnen winnen kan ik in elke game wel wat fixing gebruiken. Maar hoewel die gevaarlijk kloppende ader in mijn voorhoofd anders doet vermoeden, verlies ik uiteindelijk nog liever.



twitter.com/GKJJ

DE KEERZIJDE VAN HET GAME PASS-SUCCES

In deze PU hebben we een mooi stuk staan over het succesverhaal dat de Game Pass op dit moment is (pagina 46). Het abonnement is keiharde bang for your buck. Naar verluidt maken een kleine 20 miljoen gamers er nu gebruik van. En dat is een meer dan prima prestatie van Xbox.
De afgelopen maand zag ik echter ook de keerzijde van het succes. Het gebeurde bij de launch van de loot-shooter van Square Enix, Outriders.



Even wat achtergrondinformatie. Outriders scoorde bij de previews en de beta niet bijzonder. Niet goed, niet slecht. Dat was het oordeel. Er ontstond in ieder geval geen hype. Dit snufje achtergrondinfo is belangrijk omdat het exact duidelijk maakt welk 'gevaar' Game Pass voor publishers met zich mee brengt.
Outriders is een online loot-shooter. Zelfs in de singleplayer dien je verbonden te zijn met de servers van de game. En servers en launches van online loot-shooters... je kent het verhaal.
Stel, Outriders was puur full-price geweest op alle platformen, dan waren er hoogstwaarschijnlijk weinig tot geen problemen geweest. Reden: niet veel mensen hadden zestig euro voor de game over gehad aangezien de previews matig waren en er geen hype rond de titel was ontstaan.

Meer nu de game bij launch meteen op Game Pass kwam, ontstond er een ander verhaal. Gamers betalen bij Game Pass een abo-bedrag en kunnen spelen wat ze willen. Dat geeft een totaal andere mindset. Je kunt makkelijker een gokje wagen. Omdat Outriders nu ook weer geen absolute garbage leek te gaan worden, probeerden mensen het uit. it. En dat deden ze massaal. Zo massaal dat de game de eerste paar dagen onspeelbaar was. Een precedent was geschapen. Voorheen baseerde een publisher de grootte van een serverpark op de hype in de media gekoppeld aan het aantal pre-orders. En dan nog ging het vaak mis. Wat moeten deze partijen dan nu doen, als ze weten dat mogelijk 20 miljoen Game Pass-leden hun game kunnen 'uitproberen'? Willen ze zich daar echt op voorbereiden, wetende dat zo'n serverpark enorm veel geld kost en je die een maand of wat later zeer wel mogelijk niet nodig gaat hebben?

Publishers hebben dankzij Game Pass geen zuiver richtpunt meer, anders dan dat alle Game Pass-leden het tegelijk zouden kunnen uitproberen. Maar de kosten van het daarbij horende serverpark willen ze geheid niet gaan dragen. Omdat gamers het net zo goed niet kunnen gaan doen. Ik ben benieuwd wat er straks gebeurd als Halo Infinite online gaat. Ik zeg het je, 20 miljoen gamers gaan dit proberen. is toch 'gratis'.

"Er komt een antwoord van Sony op Game Pass."



Ex-developer God of War David Jaffe weet het zeker.

PU SERIOUS GAMING



Dit Disco Elysium-jack ziet er lekker warm uit. Over de onderkant hebben we zo onze twijfels.

Power Spy

- Het zout was al helemaal niet aan te slepen toen Team Power Unlimited in een zinderende finale ook nog eens geen spaander heel liet van Team Morrog en zonder een map te verliezen naar huis ging met de beker.
- Tja, wie spreekt hier nu de waarheid...
- Om met de woorden van Mark Rutte te spreken: de Powerspy heeft daar even geen actieve herinnering aan.
- Simon en Martin moesten het toernooi dus aan elkaar praten en ze hadden vooraf met elkaar afgesproken dat ze tijdens de livestream 17 keer het woord 'doezoe' zouden zeggen.
- Dat is gelukt, alleen niemand had het door. Soort van easter-egg dus.
- We gaan met dank aan de lockdown zo langzamerhand naar een periode van een jaar toe waarin we elkaar niet in real life hebben gezien op de redactie.
- Hopelijk herkennen we elkaar straks nog.
- En je weet wat ze zeggen van mensen die je alleen van het scherm kent. Die vallen in het echt altijd enorm tegen...
- GTA V staat weer op Game Pass. Dat betekent dat de zeventien Nederlanders die te pinnig waren om de game te kopen, het spel nu ook kunnen spelen.
- Wouter heeft sinds kort ook een eigen kanaal op Twitch: WouterPU.
- De hoofdredacteur is daar druk in de weer om zijn voormalige 'bad boy'-imago op te poetsen.
- Zo probeert hij kijkers te imponeren door spontaan zijn microfoon te deepthroaten of hard te roepen dat hij een piemel heeft.
- Blijkbaar ziet de man het verschil tussen Twitch en webcam-boys niet.
- Ondanks de soms wat ranzige praat, blijft zijn vaste schare kijkers nog steeds langskomen. »

Power Spy

● En dat is maar goed ook, want Wouter heeft de chat hard nodig als persoonlijke helpdesk.

● Er gaat namelijk geen stream voorbij waarin hij zichzelf niet om een of andere reden gemute heeft, de game niet in beeld krijgt of stoeit met andere technische problemen.

● Het is niet enkel ellende, want de stream leverde hem ook een nieuwe vriendin op.

● Althans, dat hoopt de Powerspy voor hem, want iedereen kan zich voor iedereen voordoen in de chat...

● EA heeft een patent laten registreren voor een techniek die ervoor zorgt dat de moeilijkheidsgraad van een game automatisch meegroeit naar gelang de gamer in kwestie beter wordt.

● Op die manier moet het spelen van een spel van EA langer leuk blijven.

● Of, om het in EA's taal te formuleren: dan blijven spelers langer games doorspelen en dus vaker ingame aankopen doen.

● Overigens gaat EA, maar ook andere publishers, het steeds lastiger krijgen om hun lootboxes en cardpacks in hun games te houden.

● Meer en meer overheden bereiden maatregelen voor om lootboxes (volgens hen een verkapte vorm van gokken) weg te houden bij jongeren.

● Zo moet EA straks mogelijk 700.000 dollar boete betalen als ze FUT blijven aanbieden in Brazilië. Per dag.

● Daar moet je een hoop kaartjes voor verkopen...

● Twitch heeft de regels voor vloeken ietwat versoepeld. Streamers mogen nu tijdens de stream een paar keer foute woordjes bezigen, zonder een ban te krijgen.

● Dat wist de Powerspy al, want zonder deze regel had Wouter het nog geen half uur overleefd op zijn kanaal.

● Cyberpunk 2077 is dankzij de 1.02 patch inmiddels iets beter speelbaar op de oude generatie consoles. »

JE VERZAMELT OF JE VERZÁMELT...

Fabrice Heilig behoort tot de laatste categorie. De Fransman is een fervent verzamelaar van alles wat ook maar enigszins met Nintendo te maken heeft. De verzameling werd echter zo groot dat er thuis geen plaats meer was. En dus besloot hij een ruimte te bouwen voor zijn collectie. Een hele speciale, welteverstaan. De Fransoos maakte namelijk een exacte replica van het 19e eeuwse kantoor van de Japanse gigant uit Kyoto. Helaas voor hem was het gebouw waar Heilig zijn project op baseerde verwoest en verbouwd tot een parkeerplaats in 2004. Hij had dus alleen de foto's om zijn 'museum' op te baseren. En dat deed 'ie goed. Het resultaat mag er namelijk meer dan wezen.



COMBINATIE SNEAKERS & GAMING BLIJKT HIP

We hebben ze hier regelmatig in de oPUnie staan: sneakers met een gamethema. Nu dachten de mensen van Supplement Timing: dat kunnen wij ook. En zij ontwierpen acht versies. Prototypes welteverstaan, want we mogen toch niet hopen dat een aantal daadwerkelijk op de markt komt.









“Ik ga andere dingen doen.”


BioWares Chief of Staff én director van Anthem, Jonathan Warner, laat zien hoe je 'Ik ben niet meer nodig bij BioWare' op een iets minder kutte manier kunt zeggen



Dit Star Wars Death Star-klokkie kost slechts 150.000 dollar, maar dan geeft 'ie wel heel goed de tijd aan

OP WELKE CONSOLE KWAMEN DE MEESTE GAMES UIT?

We houden bij de PU van maffe en veelal zinloze onderzoekjes. Dit is er ook weer zo een. Iemand met ietwat te veel tijd, heeft uitgezocht hoeveel games er per console zijn verschenen. Als winnaar kwam de PlayStation 2 uit de strijd. Nipt gevolgd door de eerste editie van de PlayStation. Opvallend is dat de Switch alle kans heeft om over een paar jaar de PlayStation 2 voorbij te gaan. Ze staan nog duizend games achter en er zit nog wel een jaar of drie goed leven in de hybride console van Nintendo. Dramatisch liep het af voor met name de N64, met maar 393 games. Best apart omdat veel oudere gamers dit als een van hun favo consoles aller tijden bestempelen.

- NES: 706
- SNES: 1.756
- N64: 393
- Wii: 1.597
- Wii U: 783
- Switch: 3.317
- Mega Drive: 878
- Saturn: 1.047
- Dreamcast: 624
- PS1: 4.106
- PS2: 4.380
- PS3: 2.278
- PS4: 3.163
- Xbox: 997
- Xbox 360: 2.154
- Xbox One: 2.708
- GameBoy: 1.046
- GBC: 915
- GBA: 1.498
- DS: 2.030
- 3DS: 1.349
- GameCube: 653
- Virtual Boy: 22
- PSP: 1.914
- PS Vita: 1.298
- Ouya: 1.250



“Het is gewoon een getal. 1 miljoen woorden. Het komt wel goed.”


Jeremy Pavy, lead French editor van Disco Elysium, houdt wel van uitdaging bij de lokalisatie van z'n game.



En de knoppen en sticks doen het ook nog

Power Spy

- Meer dan 500 fikse bugs werden aangepast.
- Als je meer dan 500 grote aanpassingen moet doen aan je game, had je hem misschien beter nog niet kunnen uitbrengen.
- Is toch een beetje hetzelfde als de PU zonder eindredactie van Marvin uit laten komen en dan twee weken later een rode stift opsturen naar elke lezer zodat 'ie zelf de taalfouten eruit kan halen.
- Wel relaxed voor Marvin, natuurlijk.
- Doen we er ook de telefoonnummers van de diverse redacteuren bij, zodat je ze kunt opbellen als de teksten weer eens te laat zijn.
- CD Projekt Red wil overigens vanaf nu meer dan één game tegelijk in ontwikkeling hebben.
- Dat vindt de Powerspy knap voor een developer die net heeft aangetoond niet capabel genoeg te zijn om één game correct in de winkels te leggen.
- Het gerucht gaat dat Naughty Dog bezig is met een remake van The Last of Us voor de PS5.
- Voor de duidelijkheid, deze game kwam 8 jaar geleden uit, werd 7 jaar geleden geremasterd, kreeg 5 jaar geleden een PS4 Pro-upgrade en een prestatie-update verkortte 6 maanden geleden de laadtijden tot een fractie.
- Er schijnen dus gevallen van matchfixing te zijn voorgevallen bij grote esports-toernooien.
- Als dat zo is, dan wil de Powerspy van de gelegenheid gebruik maken om het woord 'cheaten' voortaan te vervangen door 'matchfixen'. Klinkt een stuk chiquer en volwassener.
- JJ meent overigens dat alle potjes die hij in FIFA 21 verliest, gefixt zijn.
- “Ik weet niet of het echt zo is, maar het maakt het verliezen dragelijker. En het scheelt me controllers...”
- En een nieuwe kopen is tegenwoordig met een afspraak maken in een winkel dubbel kut.

GORD

DARK FANTASY, EN DAT MAG JE LETTERLIJK NEMEN

'Gord' gaat duidelijk niet voor de prijs voor 'aantrekkelijkste game-naam'. Het klinkt eerder als een te snel bedachte naam voor een Finse doom-metalband, pissig omdat 'Gurd', 'Gword' en zelfs 'Görd' al opgeëist bleken. Of je denkt er zo'n 'gerijpt' streekgerecht bij... of iets dat je pas oprochelt na je miljoenste sigaret. Donker, gewelddadig en smerig is Gord dan weer wel. Adventure, survival én citybuilding op z'n rauwst. Het soort game dat je na elke sessie doet snakken naar een lange, warme douche en een kattenvideo.

"Een week voor de deadline van deze PU. Wouter, die zichzelf dubbel geboekt had – je weet hoe dat gaat wanneer iedereen een piece van je wil – dropt een Zoom-meeting op mijn bord. "Met een PR-bureau uit Los Angeles, dat een nog onbekende game wil tonen." Of ik die presentatie van hem wou overnemen en "checken of het de moeite waard was om er iets mee te doen." Mmmmkay... ik ben best bereid om er een voor het team te incasseren. Maar dat doen omdat je hoofdredacteur last minute een illegale afspraak bij Gigi's Glamorous Nails kon versieren... tja. Toen hoorde ik dat de game gemaakt wordt door een gloednieuwe studio opgericht door Stan Just, een van de jongens achter The Witcher. Zoiets verandert alles. Of toch genoeg. Natuurlijk nam ik die late-avond-wegens-negen-uur-tijdverschil-meeting graag over. "On it Wouter! You just be the most glamorous Wouter you can be... eh... man!" »



Raf DUIKT IN EEN DUISTERE INDIE-MENGELMOES

IK PROBEER AL MAANDEN AARDAPPELS TE VERBOUWEN

WIL GEWOON NIET. DE GROND IS... GORDDROOG

Op radar en rails

Dat Gord op onze cover staat zegt genoeg over hoe snel het allemaal ging. "Normaal doen we dit soort presentaties niet voor kleinere games", vertelde Tom van dat PR-bureau me, "maar ik denk dat we hier iets heel speciaals hebben." Een half uur later had hij me wat korte cinematics en een klein dozijn screenshots laten zien. Ik kreeg de gameplayelementen in grote lijnen uitgelegd en vatte min of meer waar de ontwikkelaar met Gord heen wilde. "Kijk, ik weet niet of dit iets is waar jullie nu al iets mee kunnen" liet Tom weten, "op 13 april stellen we het aan de wereld voor, maar we willen het bij een paar partijen toch iets duidelijker op de radar zetten."

Mission accomplished. Ik was ik intrigued as fuck, had honderd vragen, maar beperkte me tot één: "wanneer kan ik iemand van de studio spreken?" Drie dagen later en twee dagen voor de absolute deadline van dit nummer, was ook dat achter de rug. We gaan dus all-in voor deze game. Toegegeven, we zijn in coverstory's al meermaals lyrisch geweest over titels die uiteindelijk teleurstelden. Daar valt weinig aan te doen. Als gamer én als journo moet je hopen dat het goed komt en bij deze Gord kan je in ieder geval niet zeggen dat we mee op de hype-trein springen. Als we die trein hiermee voor een stuk op rails hebben gezet, dan is het omdat we willen geloven.

INSPIRATIESHOPPEN & NAAMDROPPEN

Gord doet vooral zijn eigen ding, maar de makers zijn zelf ook gamers en ze geven toe dat sommige games van wat dichterbij bekeken werden. Zoals...

...The Witcher voor de sfeer, de toon en de Slavische mythologie.

...Rimworld voor de variatie in gebeurtenissen en raids, en ook sommige unit-managementsystemen.

...Frostpunk voor visuele effecten en een stuk van de interface.

...Northgard voor het systeem dat toelaat om je inwoners tussen beroepen te laten switchen.

...Don't Starve voor die onderdompelende sfeer van gevaar en die griezelige geluiden die uit het donker klinken.



Wat is Gord?

Gord is een puur singleplayer, adventure-strategie-game in een dark fantasy-setting. Het is ook een soort city-builder met sterke survival-elementen. Dat is een heleboel dingen voor een game die tegelijk absoluut geen triple-A-status ambieert. De inspiratie komt uit verschillende hoeken: The Witcher, Frostpunk en RimWorld. Nooit van die laatste gehoord? Spiek dan ASAP even in het kaderstuk met die naam. Northgard, waarin je iets gelijkwaardigs-maar-dan-anders doet met Vikingen, is nog zo'n 'kleine' game, die je alles of helemaal niets zegt. Als de gedachte aan een alternatieve The Witcher je nu al een voortijdig gamegasm bezorgt, trap je beter op de rem en mag je de zaadsok weer opbergen. Studiohoofdman Stan Lust was wel mede verantwoordelijk voor

Objectives

Defeat the Spider Queen

Grave digger

Increase current Gord's Faith level by 134/3000 points

Time left: 03:16

SNEL, HAAL DE GIGANTISCHE BAK KOFFIE DIE RAF OPDRONK OM 'S NACHTS EEN GESPREK AAN TE KUNNEN MET DE DEV VAN DEZE GAME!

EN DAN?

SCHUIVEN WE DE LIJST MET TERMEN DIE DE EINDREDACTEUR AAN MOEST PASSEN OM DEZE TEKST BEGRIJPELIJK TE MAKEN VOOR NIET-VLAMINGEN ERONDER, EN GOOIEN WE DIT BEEST NAAR BUITEN!

SPRING

die game, maar Gord put daar vooral de brute meedogenloze sfeer uit, en ook de monster-heavy folklore uit Slavische hoek. Rusland en de rest van het voormalige Oostblok, dus.



Artistieke interpretatie van de gemiddelde PU.nl-bezoeker.

Donker en donkerder

De Tribe of Dawn, lullig vertaald als de 'Stam van het Ochtendgloren', heeft een of andere oorlog verloren en wordt door de overwinnende koning gedwongen om de onbekende Wildlands te koloniseren. Dat doen ze onder jouw toezicht. Jouw rol in deze game is die van de tussenpersoon tussen de koning en de stamoudste. Dat ochtendgloren is overigens verder nergens te bekennen. De makers van Gord nemen de 'dark' in hun dark fantasy namelijk nogal letterlijk. Geen dag- en nachtcyclus in deze game. Er zijn wel seizoenen en weersomstandigheden, maar qua licht moet je het hebben van variaties tussen schemerduister en het soort donker waar een kind zich monsters in verbeeldt. Tenzij het om een kind in déze game gaat, want daarin hebben die monsters geen ruk met verbeelding te maken.

Je missie: het stichten en uitbouwen van een Gord. Volgens Wikipedia een versterkte nederzetting, vaak ommuurd met een houten palissade, zoals ze die in de Slavische regio's tussen 1.300 voor Christus tot in de middeleeuwen bouwden. Je Gord en de city-building die daarbij komt kijken, is een van de fundamenten van de gameplay. Je zal resources moeten verzamelen en managen, gebouwen uit de grond stampen en upgraden. Je kent de drill.

Gruwelijke finisher

In je Gord is het relatief veilig. Met nadruk op relatief. Met wat geluk is er zelfs genoeg te eten. Je zal je echter ook in het gevaarlijke donker daarbuiten moeten wagen. Dat zijn altijd riskante expedities en als je queeste het in de briefing ook nog eens over een Queen Spider heeft, wordt vrijwilligers vinden er niet makkelijker op. De game heeft een eenvoudig real-time strategy-combatsysteem. Gevechten worden vooral beslist door statistieken, omstandig- »

STAN DE MAN

Covenant, zo heet de studio die Stan Just oprichtte nadat hij bij CD Projekt Red mede The Witcher tot een fenomenaal succes maakte (of in Wouterwereld: een 88 op 100). In de tussentijd deed hij nog mooie dingen bij 11 Bit Studios met kleine maar opgemerkte titels als This War of Mine en Frostpunk. Covenant zweert bij een klein ervaren kernteam en gaat enkel voor eigen, originele games. Gord wordt hun debuut en ze werken ook al aan een andere.

Thuiscamera-footage van eindredacteur Marvin, vier maanden nadat hij de Xbox Series X en PlayStation 5 in huis haalt.

» heden als het weer en de gear, mentale staat en eventuele magische buffs van je avonturier. Om elk treffen toch een zeker hands-on karakter te geven, kan je als speler tactisch switchen tussen twee aanvalsmoves en later zelfs spreuken in de mix gooien. Enig inzicht in de capaciteiten van de oppositie zou ook niet te onderschatten zijn. Combat is in Gord dus geen kwestie van reflexen of posities, maar we zagen al wel een gruwelijk indrukwekkende afmaakanimatie.

Kiezen is verliezen

De meeste citybuilders zijn niet echt begaan met hun verhaal. De laatste Anno 1800 deed een best aardige poging, maar uiteindelijk blijft het ook daar bijzaak. Dat is in Gord anders. Of je nu een van de tien campagnemissies speelt of er in de Custom Scenario-modus zelf eentje laat creëren, de beleving wordt gestuurd door situaties die een verhaal maken. Dat is vooral het verhaal van de mensen die je onder je hoede hebt. Je begint met een handvol stamleden en dat aantal kan oplopen tot een twintigtal. Die leer je stuk voor stuk goed kennen. Tot op het oncomfortabele af. Ze 'groeien' en ontwikkelen zich terwijl ze het beste maken van moeilijke omstandigheden. Omstandigheden zoals de willekeur van het weer, ziekten, raids, mislukte oogsten en de monsters in het donker. Minder willekeurig, maar vaak net zo moeilijk te verteren, zijn de beslissingen die jij hen oplegt. Zoals This War of Mine, The Banner Saga, Frostpunk en vaak ook The Witcher, dwingt Gord je vaak tot moeilijke morele keuzes. Meestal niet tussen goed en kwaad, maar tussen kwaad en hopelijk, misschien, op termijn toch, iets minder kwaad.

> **"Je stamleden leer je stuk voor stuk goed kennen. Tot op het oncomfortabele af."**

Ieder zijn breekpunt

Terwijl je queesten volbrengt, naar je doel toewerkt en je nederzetting uitbouwt, manage je dus vooral je bevolking. Daarmee komen we aan bij nog een belangrijk mechanisme in Gord: de mentale staat van je mensen. Die heeft net zo'n impact op je scenario-succes of de overlevingskansen van je Gord als voedsel en geslaagd afgehandelde queesten. Die psychologische gezondheid is net zo belangrijk als de fysieke, en de game maakt daarbij het onderscheid tussen Sanity en Burden. Sanity, of geestelijke gezondheid, kan aangetast worden door bijvoorbeeld zonder een lichtbron in het donker rond te dolen, gewond te raken, een vriend te verliezen, etc. Zo'n ingezakte Sanity kan je meestal weer terug op peil brengen met een avondje onder vrienden aan het veilige kampvuur. Een kruik drank kan daar ook bij helpen. Negeer je een gevaarlijk lage Sanity, of maakt iemand iets écht traumatisch mee, dan telt dit op bij zijn of haar Burden-saldo. Burden vertegenwoordigt een onherroepelijke, lange-termijn-conditie. Wanneer iemand daar uiteindelijk aan bezwijkt, weet je nooit precies. Niet iedereen kan evenveel hebben, maar de ontwikkelaar drukte ons op het hart dat ális iemand 'breekt', je dat als speler zal voelen.

Emotie-manager?

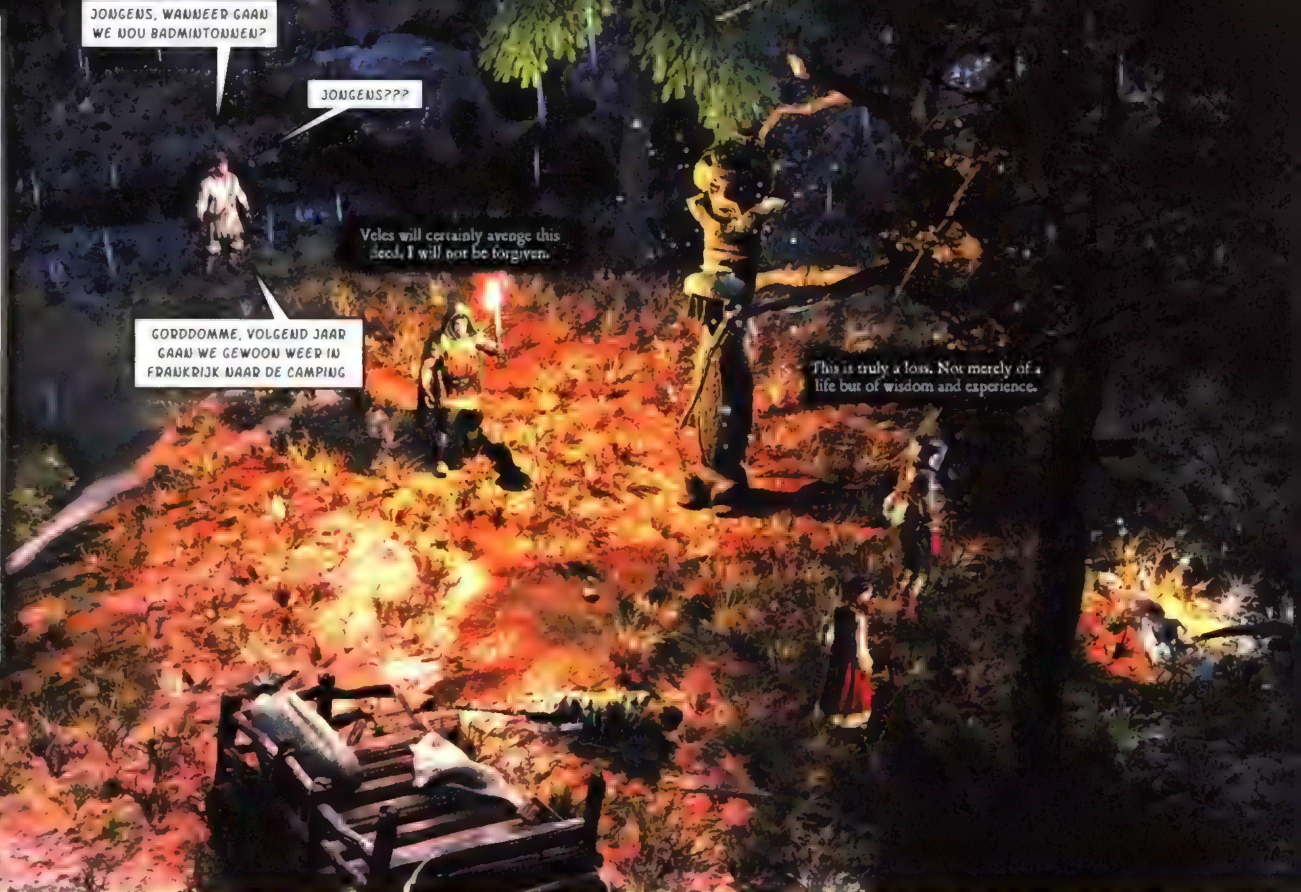
Hoe moeten we ons zo'n sessie met Gord dan voorstellen? Want 80% van de tijd bezig zijn met het micromanagen van emoties en grondstoffen, daar lopen we niet echt warm voor. Het nadeel van een game die heel veel verschillende dingen doet, is dat niet alle spelers elk van die dingen even leuk vindt. De makers beloven sowieso variatie, en het zwaartepunt kan verschillen afhankelijk van het doel dat de campagnemissie of je zelfgemaakte Custom Scenario opvoert. Het feit dat AI in beide gevallen voorziet

RIMWORLD

Een van de inspiratiebronnen en vergelijkingspunten voor Gord die ik graag even apart in de spotlight zet is RimWorld. Dat is een vrij geniale sciencefiction-city-manager met elementen van survival en zelfs tower-defense. Uniek in die zin dat de altijd onvoorspelbare beleving gestuurd wordt door een AI die verhalen genereert uit een altijd weer andere mix van psychologische, ecologische, diplomatieke, klimatologische of relationele handels- en gevechtsuitdagingen.

weetje • weetje

Er komt waarschijnlijk een Early Access waarbij enkel de Custom Scenarios-optie gespeeld zal kunnen worden.



WE DON'T CARE

"Sommige spelers zullen verbaasd zijn om personages met een Aziatisch of Afrikaans uiterlijk in de game te zien. Well, we don't care." De verfrissend niet-gladde PR-jongen Tom haalt preventief het soort 'puristen' onderuit die zonder verpinken een monster-mens-alien-combo aanvaarden, maar moeite hebben met niet-blanke spelpersonages.

in uitdagingen en secondaire objectieven, maakt het altijd onvoorspelbaar.

Onvoorspelbaar zijn ook heel wat van de beslissingen die jij als afgezant van de koning maakt. Zoals gezegd zijn dat niet altijd de makkelijkste en maak je die meestal onder druk en in die aanhoudend vijandelijke gespannen sfeer van de Wildlands. Zo is bijvoorbeeld één manier om met de dreiging van die Queen Spider af te rekenen, er een kind aan te offeren. Dat heeft zo zijn voordelen voor je Gord, maar je loopt de kans dat de ouders van dat kind onder de Burden van zo'n beslissing verpletterd worden. Ik herinner me een missie in die eerste The Witcher waarin ik achteraf ontdekte dat ik een kannibalistische kinderhandelaar had geholpen. Tegelijkertijd doen sommige van deze keuzes en de impact die ze op je scenariosucces hebben me dan weer denken aan The Banner Saga. Wat doe jij met een trouwe onderdaan die door de besmettelijke lepra-ziekte getroffen wordt? Het is de zoveelste gamenaam die wij of de ontwikkelaar van Gord in ons gesprek droppen. Een achterdochtiger persoon zou zich afvragen of Gord daaruit iets groters en uniekers brouwt dan de som van al die afzonderlijke onderdelen. Ik hou het in deze heel vroege fase liever op "als je steelt, steel dan van de besten", hoewel ik na een half uur met studiohoofd Stan Just de indruk krijg dat Gord effectief iets unieks belooft neer te zetten.





VERWACHTING ***RAF:***

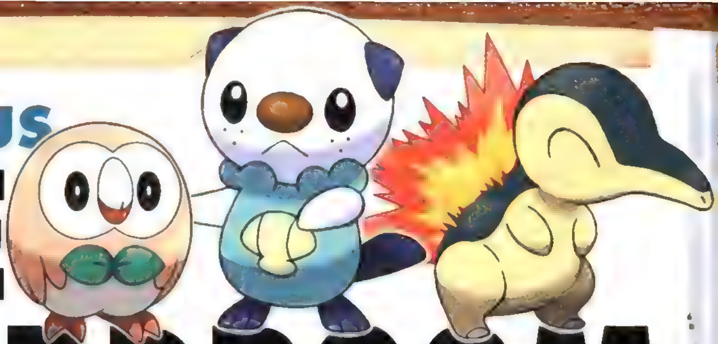
Met het DNA van een klein dozijn veelal indie-titels, die elk een multimiljoenenpubliek hypnotiseerden, lijken deze jongens een interessant monster te maken. Het kan wishful thinking zijn, maar dit zou zo maar eens een culthit kunnen worden.

+ Dreigend, donker sfeertje.
+ Sanity- en Burden-mechanismen.
+ Interessante mix van top (indie-)games.
- Evenwicht tussen de verschillende elementen.
- Te neerslachtig?

STRATEGIE/SURVIVAL ADVENTURE
COVENANT
1 SPELER
2022

POKÉMON LEGENDS: ARCEUS

DE EEUWIGE OPENWERELDDROOM



Net als vele anderen droomt Jacco al heel zijn leven over een openwereld-Pokémon-game. In een totaal onverwachte move van Game Freak komt die er dan eindelijk, in de vorm van Pokémon Legends: Arceus.



1996 en 2001 waren blijkbaar uitzonderlijke jaren voor videogames, want we worden momenteel doodgegooid met jubilea van legendarische titels. Van alle franchises blijft Pokémon voor mij natuurlijk de belangrijkste, en ik was blij verrast dat The Pokémon Company een andere weg inslaat met de franchise. Niet alleen worden de remakes Brilliant Diamond en Shining Pearl gemaakt door een andere ontwikkelaar, ook geeft Game Freak eindelijk toe aan de wensen van fans zoals ondergetekende. Jawel, de openwerelddroom gaat éíndelijk in vervulling.

EEN WERELD ZONDER GRENZEN

Die droom bestaat eigenlijk al zolang de franchise bestaat. Althans, in 1996 betekende het concept 'openwereldgame' natuurlijk iets anders dan nu. Het was al heel wat dat je op een handheld een hele spelwereld door kon banjeren, met verschillende dorpen, steden, grotten en andere gebieden. Dát was voor mij altijd de aantrekkingskracht van Pokémon: een heel groot avontuur beleven op een heel klein schermpje.

Door de jaren heen kreeg de 'openwereldgame' natuurlijk een totaal andere betekenis. Grand Theft Auto 3, The Elder Scrolls 3: Morrowind en later titels als Assassin's Creed en Red Dead Redemption lieten zien hoe krachtig een wereld zonder grenzen kan zijn. Totale vrijheid hebben om te gaan en staan waar je wilt, zelf kiezen welke verhalen je volgt en van de wereld jouw speeltuin maken; we zijn er inmiddels al flink aan gewend. Pokémon wist de openwerelddans vaak te ontspringen, want ach, 'het zijn maar handheldgames'. En ja, je hebt inderdaad wel een beetje paardenkracht nodig om goed een open wereld te maken.

EEN NIEUWE RICHTING

Toch bleven we – naarmate de hardware vooruitging – dromen over een Pokémon-regio zonder grenzen. Hoe tof zou het zijn als je niet meer lineaire routes afstruint en niet van scherm naar scherm wandelt, zoals we eigenlijk al jaren doen? Enkele fanprojecten lieten al zien wat er mogelijk is – of hoe de franchise kan werken als een MMO, zoals PokéMMO – en Game Freak stapte langzaam steeds verder af van het klassieke top-down-perspectief om meer van de wereld te laten zien.

De eerste keer dat we écht werden losgelaten in een open wereld was natuurlijk in Pokémon Sword en Shield. Ondanks dat je in de Wild Area omringd bent door wilde pokémon, is het een vrij matige poging tot volledige immersie. De wereld oogt wat leeg, online dropt de game frames als een onhandige Ludicolo en de draw distance voor de pokémon is erg laag. The Isle of Armor- en The Crown Tundra-uitbreidingen zijn al een aardige stap in de goede richting, maar nog steeds niet ideaal.

MONOLITH SOFT

We kennen Monolith Soft natuurlijk van het uitstekende Xenoblade Chronicles, maar eigenlijk heeft de studio veel meer te bieden. Zo werkten ze mee aan absolute AAA-titels als Super Smash Bros. Brawl, Splatoon 1 en 2, Animal Crossing: New Leaf en Zelda: Breath of the Wild. Nu Game Freak en Monolith Soft zich in hetzelfde gebouw bevinden lijkt het me logisch dat Legends: Arceus ervan profiteert.

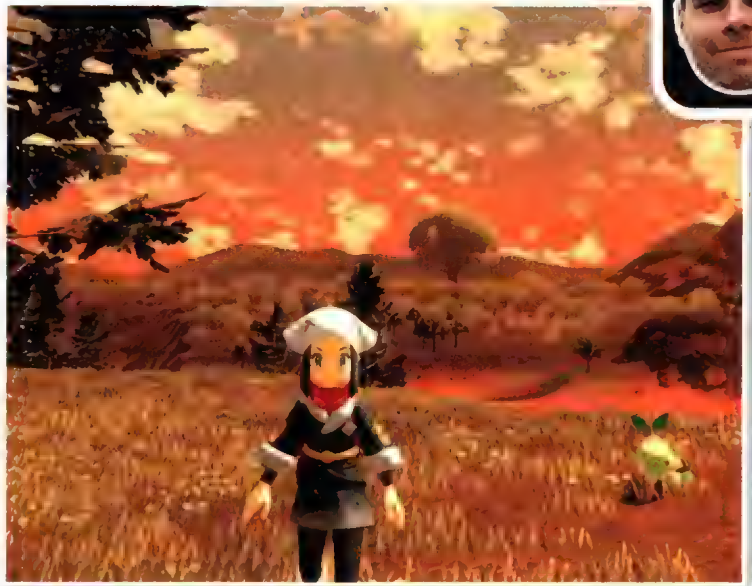
> "POKÉMON LEGENDS: ARCEUS, EEN VOLLEDIGE OPENWERELDGAME IN EEN FEODAAL SINNOH. VEEL BETER WORDT DE OMSCHRIJVING VAN EEN POKÉMON-GAME NIET."











Enter Pokémon Legends: Arceus, een volledige openwereldgame in een feodaal Sinnoh. Veel beter wordt de omschrijving van een Pokémon-game niet. Volgens Game Freak is Legends: Arceus een 'nieuwe richting' voor de serie dankzij een paar elementen. Als speler krijg je namelijk de nobele taak om de allereerste Pokédex samen te stellen in een wereld waarin de mens nog niet de overhand heeft. Dat betekent onder andere dat je door het gras sluipt, actief moet mikken om Pokéballs te gooien, naadloos in gevechten terechtkomt en zelfs gebruikmaakt van een dodge-rol, omdat die schattige Bidoof je blijkbaar levend op willen eten.

POKÉMON: BREATH OF THE WILD

De gelijkenissen met Breath of the Wild zijn trouwens hilarisch. Game Freak wil ons heel duidelijk maken dat de heuvels, grasvelden en rivieren van het oude Sinnoh een drastische verandering betekenen. In gelekte afbeeldingen is zelfs te zien hoe je met een buddy-pokémon rotsen kan beklimmen en rivieren kan oversteken. En weet je, dat is allemaal prima. Je kunt zeggen wat je wilt van de open werelden uit Sword en Shield, maar ze brachten het gevoel van ontdekken uit de eerste twee generaties games weer enigszins terug. Het wordt erg interessant om te zien of Game Freak die spirit volledig weet te herpakken. Zijn er bijvoorbeeld grotten waarin je kunt verdwalen? Ga ik moeten schuilen met een Charizard wanneer het begint te stortregenen? Is het beter om terug te keren naar je kamp als het donker wordt?

En dan zijn er nog een hoop vragen over wat het voor de lore van de serie betekent. Het lijkt er namelijk op dat je onder de vlag van Team Galactic werkt en daarom misschien wel de grote bad guy van het verhaal bent! Eerst moest ik een beetje grinniken bij het idee van een moreel grijs thema in Pokémon – op Black en White na – maar het zou zomaar kunnen. Game Freak dúrft weer.

MEER DAN VANGEN

Eén uitspraak van Game Freak die me bezighoudt is dat je pokémon moet bestuderen in hun natuurlijke habitat. Een Pokédex bouwen is natuurlijk meer dan ze enkel vangen, en ik ben heel benieuwd hoe ver dat gaat. Al zal ik de beestjes met rust laten als ze hun behoefte doen tegen een boom, iedereen heeft privacy nodig.

STEEDS DICHTERBIJ

Er zitten natuurlijk een hoop haken en ogen aan dit hele openwereldconcept. Breath of the Wild maak je niet even zomaar, zelfs niet met de hulp van Monolith Soft die nu in het gebouw bij Game Freak zit. Zaken als de in-/opvulling van de wereld, framerate en animaties van pokémon zijn nog een groot vraagteken. En mocht het werken, dan nog blijft Pokémon Legend: Arceus een zijproject. Het gaat dus nog zeker minstens twee jaar duren voordat we een 'volgwaardige' gen 9-game zien met een open wereld. Maar hé, we komen steeds dichterbij.

STARTERS

Pokémon Legends: Arceus pakt drie starters uit verschillende regio's die verbonden zijn met feodaal Japan: Rowlet, Cyndaquil, en Oshawott. Rowlet evolueert uiteindelijk in Decidueye, die veel wegheeft van een Japanse boogschieter genaamd kyudoka. Cyndaquils laatste evolutie is Typhlosion, die in het Japans Bakphoon heet. Dat lijkt op bakufu, het Japanse woord voor shogun (militaire generaal). Tot slot is de keuze voor Oshawott het meest logisch: zijn laatste evolutie Samurott lijkt in veel opzichten op een samoerai.



12 MINUTES

LANGER DAN IK HET IN BED UITHOUD

Sam vindt 't gedurfd, een game uitbrengen over het gevoel dat je opgesloten zit in je appartement terwijl tijd je vijand is! Zou 12 Minutes zelf doorhebben hoe relevant 't precies is?



Er zijn behoorlijk wat redenen waarom veel ogen in de gamesindustrie gericht zijn op het aankomende 12 Minutes. Eén daarvan is het feit dat de stemmen in deze thriller verzorgd worden door Hollywood-grootheden Daisy Ridley (Star Wars), James McAvoy (X-Men) en Willem Dafoe (Spider-Man); namen waarvan vooral de laatste twee bekend staan om hun emotionele intensiteit en bereik. Een andere reden is dat 12 Minutes het eerste, echte geesteskind is van Luis Antonio, die voorheen vooral bekend stond dankzij zijn werk als (lead) designer bij zwaargewichten als Rockstar en Ubisoft, én als de man die verantwoordelijk was voor de oogstrelende wereld van indie-darling The Witness. Antonio heeft 12 Minutes niet alleen ontworpen, maar ook geschreven, met als doel een complexe verkenning van hoeveel impact de consequenties van onze keuzes kunnen hebben op de levens van anderen. Diepgaande shit dus, wat meteen verklaart waarom Antonio het neusje van de zalm heeft gekozen voor 't acteerwerk.

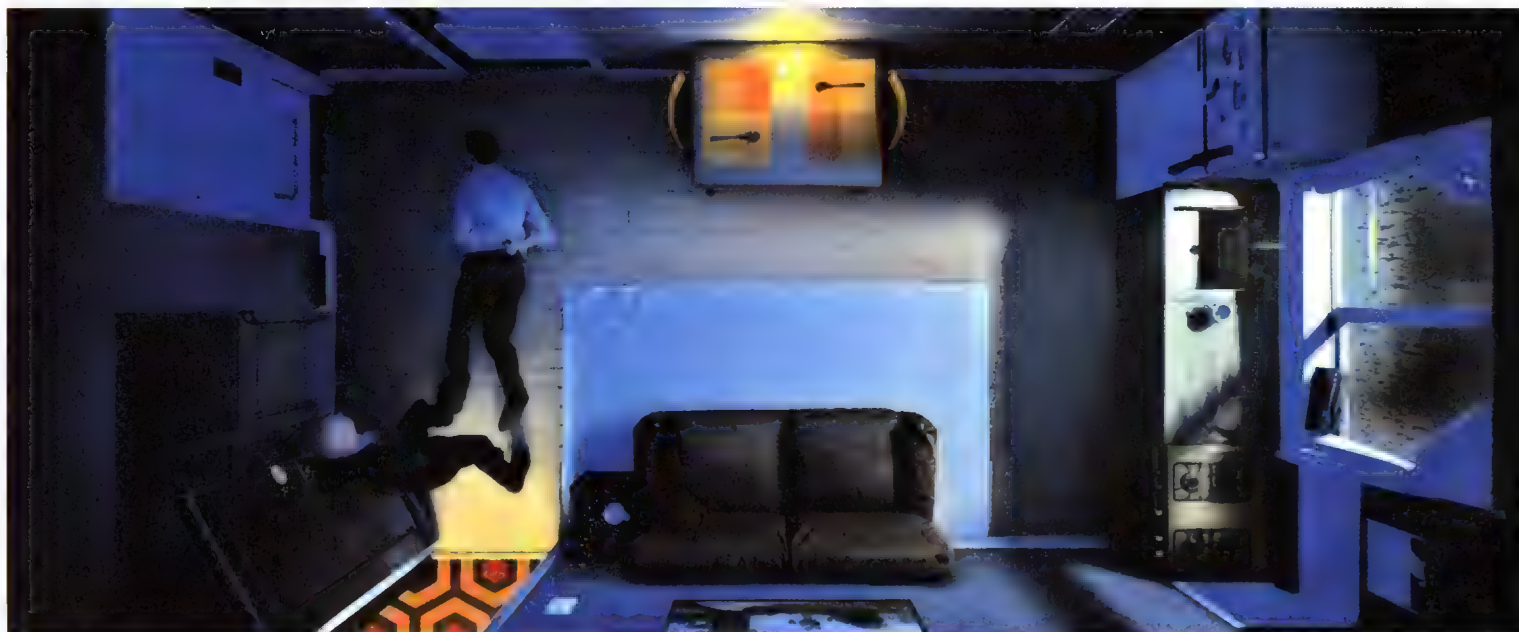
RESET

De voornaamste reden waarom gámers echter enthousiast zijn voor 12 Minutes, is hoe het inhoudelijk gestructureerd is: alle gebeurtenissen en personages in deze game zitten vast in een temporale lus. Oftewel: je hebt, zoals de titel aangeeft, slechts twaalf minuten om te handelen. Vervolgens word je weer aan het begin van die twaalf minuten geplaatst, alsof er niks gebeurd is, en moet je met je kennis van de voorgaande sessie hopen dat je deze keer iets verder komt (of iets belangrijkers leert) dan de vorige keer. Een toffe invalshoek; een die, ondanks het succes van gerenommeerde games als Majora's Mask, nog veel te weinig gebruikt wordt in gaming (zie kader). Raar, eigenlijk, vooral omdat je zou kunnen zeggen dat het gros van alle games technisch gezien gebruikmaakt van tijdlussen: continu doodgaan en 'respawnen' is immers een van de belangrijkste componenten van een tijdlus. Het verschil is dat, in een échte tijdlus, de wereld zelf ook zo goed als volledig gereset wordt. Inclusief (de geheugens van) de mensen die erin wonen.

KEUKENMES

Dat laatste is een cruciaal element van wat 12 Minutes zo'n intrigerende ervaring lijkt te gaan maken. De game draait namelijk om een getrouwd stel waarvan de jubileumviering op abrupte wijze onderbroken wordt door een politieagent die de zwangere echtgenote beschuldigt van moord. De twaalf minuten eindigen wanneer zij neergeschoten wordt en haar man, de speler, knockout wordt geslagen. Het doel van 12 Minutes is dus, onder andere, voorkomen dat je vrouw neergeschoten wordt door deze indringer, maar de úitdaging zit hem voornamelijk in de communicatie. Want hoe overtuig je je partner – die dus niets meer weet – dat haar zoiets wilds te wachten staat, dat jij in een tijdlus vastzit, en dat elke seconde telt? Of negeer je haar volledig en ren je naar de keuken om het grootste mes te pakken dat je kunt vinden, in de hoop haar en jezelf te kunnen verdedigen? Wat je ook doet: elke keuze heeft vergaande, vaak onvoorziene gevolgen, en je zult deze cyclus daarom heel vaak moeten meemaken voordat je eindelijk kunt zeggen de meest gewenste twaalf minuten te hebben gehad.

> "PERSOONLIJK BEN IK VOORNAMELIJK BENIEUWD VANWEGE EEN ANDER WAPENFEIT: 12 MINUTES SPEELT ZICH BIJNA VOLLEDIG AF IN ÉÉN RUIMTE."







Sterker nog, Antonio zegt dat de gemiddelde speler tussen de 15 en 20 uur nodig heeft om de game uit te spelen. Dat zijn heel wat twaalf minuten.

HUISFEESTJE

Het feit dat 12 Minutes om een tijdlus draait en een cinematografisch verantwoord verhaal vertelt, heeft meteen al voor de nodige Hollywood-vergelijkingen gezorgd. Het PR-materiaal noemt 12 Minutes "een combinatie van de dromerige spanning van The Shining en de gefragmenteerde structuur van Memento", terwijl de rest van de wereld uiteraard vergelijkingen trekt met tijdlusfilms als Source Code, Edge of Tomorrow en, natuurlijk, Groundhog Day. Persoonlijk ben ik echter voornamelijk naar de game benieuwd vanwege een compleet ander wapenfeit: 12 Minutes speelt zich bijna volledig af in één ruimte, het appartement van het stel. En ik ben dól op films met dezelfde premisse. Niet alleen omdat de locatie op die manier z'n eigen intieme personage wordt, maar omdat de kwaliteit van de film dan volledig gebouwd moet zijn op een ijzersterk script en rauw, krachtig acteerwerk. Terwijl iedereen dit dus de Groundhog Day-game noemt, denk ik liever aan films als Rope (twee moordenaars geven een huisfeestje), Rear Window (fotograaf in een rolstoel ziet zijn buurman een moord verrichten) of Den Skyldige (meldkameragent probeert telefonisch een ontvoerde vrouw te redden). Als 12 Minutes de kwaliteit en gedenkwaardigheid van die titels op interactieve wijze weet te benaderen, dan zul je mij nog héél lang over deze game horen praten.

VASTZITTEN IN EEN TIJDLUS: HIER NOG ZEVEN ANDERE VIDEOGAMES!

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (Nintendo 64, 2000)
Link krijgt drie dagen de tijd om te voorkomen dat de maan op Termina valt en daarmee de wereld vernietigt. Gelukkig kan hij met z'n ocarina de tijd resetten en die drie dagen continu opnieuw beleven. En dat zonder het verlies van z'n belangrijkste voortgang, zoals z'n groeiende verzameling wapens en maskers.

FLOWER, SUN, AND RAIN (DS, 2008)
Onderzoeker Sumio Mondo wordt naar eiland Lospass gestuurd om in één dag een terroristische aanslag op een vliegtuig te voorkomen. Zijn onderzoek wordt echter verhinderd door het continu moeten helpen van de gasten van het Flower, Sun, and Rain-hotel, waardoor het vliegtuig toch ontploft. 'Gelukkig' zit hij vast in een lus van 24 uur!

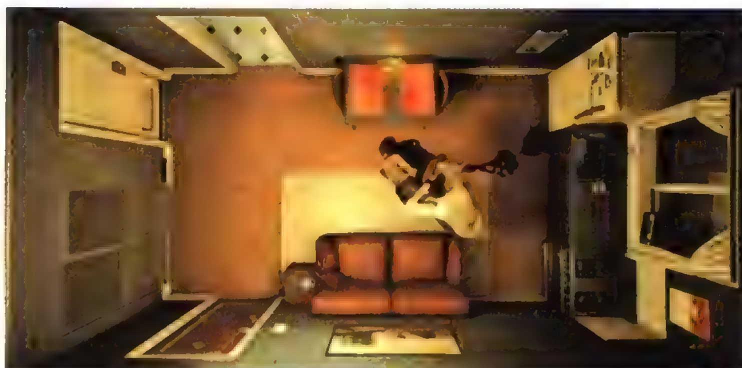
THE SEXY BRUTALE (PS4, Xbone, Switch, PC, 2017)
Als predikant Lafcadio Boone ben jij de enige die bewust is van een twaalf uur durende tijdlus in een decadent landhuis, waarin alle gasten herhaaldelijk vermoord worden. Door de moorden te aanschouwen leer je uiteindelijk tactieken om ze te voorkomen, en, (hopelijk) de tijdlus te doorbreken.

MINIT (PS4, Xbone, Switch, PC, smartphones, 2018)
In dit koddige avonturenspelletje (deels ontwikkeld door 'onze' Jan Willem Nijman) krijg je maar één minuut de tijd. Zestig seconden! Is de tijd op? Dan begin je weer helemaal vanaf het begin, maar wel inclusief alles wat je in de voorgaande sessies vergaard hebt. Groundhog Day aan de speed, dus!

OUTER WILDS (PS4, Xbone, PC, 2019)
De plotselinge explosie van de zon zorgt er niet alleen voor dat het zonnestelsel weggevaagd wordt, maar ook dat jij, een astronaut, de 22 minuten ervoor continu blijft herleven. Gebruik deze cycli om erachter te komen wat er precies aan de hand is, en wat jij kunt doen om deze allesvernietigende supernova te voorkomen!

RETURNAL (PlayStation 5, 2021)
Er is geen helser bestaan dan het herhaaldelijk moeten ervaren hoe je neerstort op een onbekende planeet en vermoord wordt door groteske aliens. Er zit dus maar één ding op: terugvechten in de hoop te kunnen ontsnappen aan de cyclus. Weet wel: de levende planeet is élke keer anders. Returnal is een tijdlus-roguelike!

DEATHLOOP (PlayStation 5, PC, 2021)
De behendige huurmoordenaar Colt zit vast in een tijdlus op het eiland Blackreef, en de enige manier om daar uit te breken is door al zijn acht doelwitten in hetzelfde etmaal om te leggen. Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan, mede omdat geheim agent Julianna hem opjaagt om de tijdlus te beschermen.





WAT BANDAI NAMCO (NOG) NIET WIL DAT JIJ WEET OVER ELDEN RING...

...HET IS DARK SOULS 4!

Men is niet bepaald blij bij ontwikkelaar From Software en uitgever Bandai Namco, want hun zorgvuldige PR-plan omtrent het langverwachte duistere rollenspel Elden Ring is zo goed als teniet gedaan door een anonieme klokkenluider. Maar je weet wat ze zeggen: de één z'n dood is de ander z'n brood!



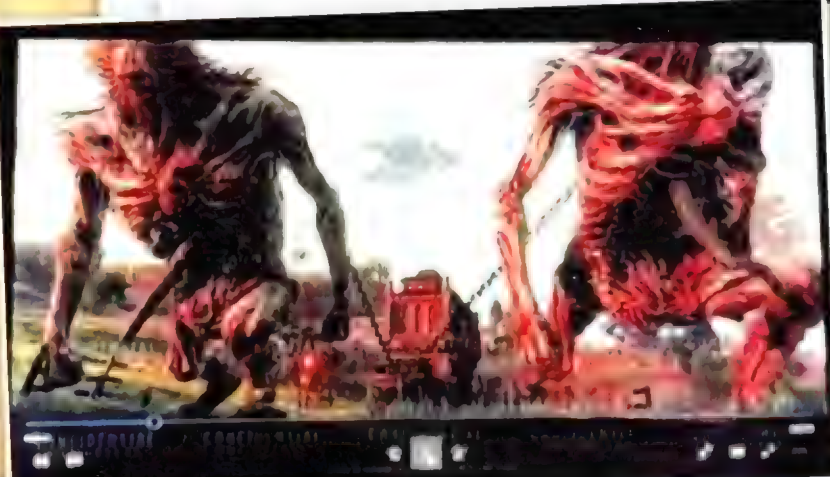
Normaal gesproken zal je ons geen aandacht zien geven aan zogenaamde 'gelekte' trailers en gameplayfilmpjes, al helemaal niet als ze gefilmd lijken te zijn met een aardappel. Niets schreeuwt "dit is gemaakt door een doorwrochte troll" dan zogenaamde leaks waarbij je de pixels op één hand kunt tellen. Maar de gelekte, met een watermerk bestempelde twee minuten aan Elden Ring-gameplay zijn een uitzondering. Want: 1) het is bevestigd dat het allemaal legit is: het gaat om beelden van ondertussen een jaar oud, van een trailer die From Software maakte voor intern gebruik (lees: voor aandeelhouders), en 2) het heeft de dorst gelest van onrustige fans die zich, begrijpelijk, zorgen maakten over de game. De afgelopen drie meesterwerken van Hidetaka Miyazaki – Bloodborne, Dark Souls 3 en Sekiro: Shadows Die Twice – volgden alledrie immers een opvallend patroon: ze werden in juni aangekondigd, kregen later datzelfde jaar een releasedatum, en lagen in maart van het jaar erop al in de schappen. Maar Elden Ring? Aangekondigd in juni 2019, en vervolgens... niks. Totdat een interne trailer dus een dikke ánderhalf jaar later gelekt werd door een onbekende derde partij die de presentatie stiekem op z'n telefoon had opgenomen.

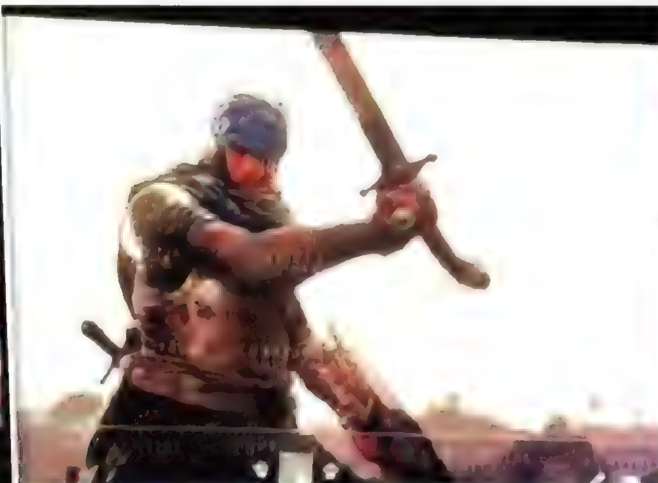
VERVALLEN

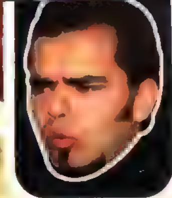
Wie de beelden nauwgezet bestudeert (*zwaait*) zal al snel één conclusie trekken: Elden Ring is Dark Souls 4. Of Demon's Souls 5, als je de geschiedenis van Miyazaki's actie-RPG's kent. Want voor elk element dat uniek oogt, zijn er minstens twee die rechtstreeks uit Dark Souls 3 lijken te zijn overgeheveld. Een grote draak spuwt vuur vanuit de lucht om je voortgang te belemmeren. Speelbare personages voeren iconische moves uit; een ontwijkende rol, een steek in de rug, een tweehandige zwaardaanval, en magische projectielen à la de toverspreuk Homing Soulmass. Verscheidene bekende 'builds' passeren de revue; een bandiet met een gekromd zwaard (dexterity), een krijger met een grote bijl (strength) en een tovenaar met een grote hoed en een staf (intelligence). Zelfs de grootse, ontzagwekkende burchten lijken permutaties te zijn van voorgaande From Software-locaties; een gotisch kasteel in een ijzige omgeving (Irithyll, iemand?), onheilspellende catacomben in een grot (Carthus?), een vervallen, houten omgeving waar voorzichtig over planken gemanoeuvreerd moet worden (Blighttown?) en middeleeuwse ruïnes die als hindernisbaan dienen (Oolacile?). Een cynicus zou het zelfplagiaat noemen.

EXCUSES

En dan is er de voice-over. "Oh, you tragic thing. You crossed the Sea of Fog all the way to the riftlands... Well, this is the very edge of the map." Woorden die behoorlijk bekend moeten klinken voor iedere Souls-veteraan; vervang de woorden 'Sea of Fog' met 'Deep Fog', en 'the riftlands' met 'Boletaria', en je hebt de helft van de intro van Demon's Souls. Al deze inhoudelijke herhaling zal wellicht teleurstellend zijn voor eenieder die met Elden Ring wederom iets totaal nieuws verwachtte, zoals het geval was met het Lovecraftiaanse Bloodborne en het feodaal Japanse Sekiro, maar het komt in ieder geval overeen met wat Miyazaki in een interview uit 2019 liet vallen: dat hij met Elden Ring terug zou keren naar zijn geliefde westerse, middeleeuwse fantasy. Veel gamejournalisten – waaronder ondergetekende, sorry! – hebben al sinds 2019 lopen verkondigen dat Elden Ring geïnspireerd zou zijn door Noordse mythologie, maar dat is dus niet het geval. Het is begrijpelijk waarom men dit gedacht heeft, echter: de werktitel van Elden Ring was 'Great Rune', de aankondigingstrailer liet een soort Walkure zien, en het verhaal en de bijbehorende mythologie zijn gepend door George R.R. Martin, wiens voorliefde voor Noordse verhalen allesbehalve een geheim is.







TROTSEREN

Waarom dit dan Elden Ring heet en niet gewoon Dark Souls 4? Nou, niet alleen vanwege de creatieve vrijheid die Martin heeft gekregen qua schrijfwerk, maar ook omdat Miyazaki ervan houdt om (inhoudelijk én wettelijk) met een schone lei te beginnen wanneer hij van uitgever schakelt. Demon's Souls? Uitgegeven door Sony. Dark Souls? Bandai Namco. Bloodborne? Sony. Sekiro? Activision. En nu Elden Ring? Terug naar Bandai Namco. Bovendien bevat het gelekte materiaal meer dan genoeg unieke elementen die een nieuwe IP rechtvaardigen. Ja, esthetisch oogt Elden Ring nu nog als een Souls-titel, maar de vorm waarin het gegoten is, is overduidelijk ambitieuzer. In welke andere Miyazaki-game kunnen er immers paarden bereden worden, inclusief Twilight Princess-achtige combat? Kun je me een andere From Software-titel noemen waarin er een daadwerkelijke dag- en nachtcyclus te vinden is? En zijn er andere Souls-games waarin je groepen vijanden letterlijk in karavanen over het land ziet trekken, implicerend dat je ze op verschillende locaties kunt tegenkomen afhankelijk van hoe laat het is en waar je bent? Elden Ring lijkt zelfs gefaalde concepten uit voorgaande games eindelijk succesvol te hebben geïmplementeerd, zoals het moeten gebruiken van fakkels om de ondergrondse duisternis te kunnen trotseren (hoi, Dark Souls 2-prototype), of een evolutie van wat we zagen in Sekiro: een daadwerkelijke, volledige stealth-build!

WERELDBOOM

Elden Ring is dus niet de zoveelste Dark Souls, maar de evolutie ervan. Want het opwindendst aan de gelekte trailer is dat het lijkt te bevestigen dat de game inderdaad een daadwerkelijke open wereld zal presenteren. Voorgaande From Software-epen waren open in de zin dat alles met elkaar verbonden was en je vaak uit meerdere routes kon kiezen, maar wérkelijk open? Zoals The Phantom Pain of Breath of the Wild? Dat heeft Miyazaki ons nog nooit eerder voorgeschoteld. En dat, dames en heren, is waarom ik enthousiaster ben voor Elden Ring dan ooit tevoren, ondanks de overbekende Souls-iconografie in de gelekte beelden. Het idee dat ik straks, waar ik ook kijk, aan de horizon een hels kasteel of fort kan zien waar ik ook daadwerkelijk naartoe kan reizen, laat mijn hart zowat uit m'n borstkas kloppen. Want zoals ik altijd al heb gezegd: niemand ontwerpt kastelen als From Software. Voor veel mensen was het hoogtepunt van de gelekte trailer die gigantische, gouden, Yggdrasil-achtige wereldboom, maar voor mij was het dat melancholische, gotische kasteel met die botachtige structuur die me doet denken aan de wereldberoemde Spaanse kerk Sagrada Familia. Ik kan niet wachten op het moment dat ik met mijn trouwe hengst de bovenkant van een heuvel bereik en eindelijk dat architecturale gevaarte in de verte naar me zie loeren. Avontuur in z'n puurste vorm. ✖

DE GELEKTE BEELDEN ZIJN AL MEER DAN EEN JAAR OUD!

Wat net zo uniek is als de authenticiteit van de gelekte beelden, is het moment waarop ze gemaakt zijn: dat was namelijk meer dan een jaar geleden, vroeg in 2020. En gezien ontwikkeling van Elden Ring in het begin van 2017 begon, kort na de voltooiing van de DLC van Dark Souls 3, is het zeer waarschijnlijk dat Elden Ring ten tijde van schrijven zo goed als af is, en enkel nog opgepoetst en geoptimaliseerd hoeft te worden. De kans is dus zeer groot dat we de game later dit jaar eindelijk kunnen gaan spelen, en we mogen er in ieder geval zeker van zijn dat het niet lang meer duurt voordat we te horen krijgen wanneer dat precies gaat zijn. Uitgever Bandai Namco heeft toevallig onlangs een handelsmerk aangevraagd voor de naam 'Bandai Namco Next', waarvan het waarschijnlijk is dat het de naam van hun handelsshow wordt, zoals Nintendo's Direct of Sony's State of Play. Grote kans dat we dus tijdens deze 'Next' eindelijk officieel meer te horen krijgen over Elden Ring!

PREVIEW

PS5

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

DE FINAL FANTASY-FIN GELUKKIG NOG

Final Fantasy-fan Florian liet een scheetje van opwinding toen FFVII Remake Intergrade werd aangekondigd. Maar waarom liet hij de lucht uit zijn anus ontsnappen, en nog veel belangrijker, wat kunnen we verwachten van deze upgrade met de Yuffie-DLC?



FFVII Remake kwam een jaar geleden uit voor de PS4 en is een meesterwerk. De manier waarop Square Enix de perfecte balans heeft gevonden tussen het origineel uit 1997 en een gloednieuwe Final Fantasy-game, is fantastisch. Zowel fans van het origineel als nieuwe spelers werden aangesproken en ik heb de game met veel liefde gespeeld.

Verwend

Wat gameplay betreft heb ik eigenlijk nog steeds weinig te zeiken op FFVII Remake, maar wat techniek betreft valt er zeker wat te fine-tunen. Dat dit het maximaal haalbare was op de PS4 kan ik absoluut begrijpen, maar inmiddels worden we verwend door de next-gen-consoles en schreeuwt FFVII Remake om een update. Gelukkig kunnen we dan ook vanaf begin juni genieten van FFVII Remake Intergrade, op de PS5.

Intergrade is een upgrade voor FFVII Remake, die de game weer up-to-date moet maken en gebruikmaakt van de extra kracht van de PS5. Om te beginnen komen er twee opties om de game te spelen, afhankelijk van wat je belangrijker vindt; de resolutie of de framerate. Zo wordt het mogelijk om Intergrade in native 4K/30fps te spelen, maar ook in dynamic 4K/60fps. Rondlopen in de prachtige wereld van FFVII is goed te doen in 30fps, maar in de snelle en spectaculaire battles is 60fps zonder twijfel een gift van de gaming-goden.

NOG JAREN FFVII

Vorig jaar kwam FFVII Remake uit, nu krijgen we Intergrade en de Yuffie-DLC, de komende maanden komen er twee FF-VII-games voor mobile, en dan is er natuurlijk ook nog het tweede (en derde?) deel van FFVII Remake. En Square Enix heeft al laten weten dat er nog meer FFVII gerelateerde content gaat komen in de toekomst. Hype!

Yuffie-DLC

60fps zou voor mij al een reden zijn om de game opnieuw te spelen, maar dit is pas het begin. Naast de hogere resolutie en framerate worden er namelijk dingen aangepast die niet perfect waren in de PS4-versie. Ik heb het dan over nieuwe en een hogere kwaliteit graphics en textures, kortere laadtijden, betere character models, een extra moeilijkheidsgraad, mooiere lichteffecten en een belachelijk uitgebreide fotomodus. Intergrade is geen simpele patch!

En er is nog meer aan de hand, want als klap op de vuurpijl krijgt FFVII Remake



ALE KOMT ANG NIET



gloednieuwe content in de vorm van DLC genaamd Yuffie, mits je upgrade naar Intergrade op de PS5 (zie kader). Dit is compleet nieuw en er was geen spoor van te bekennen in FFVII Remake. De DLC staat dan ook los van FFVII Remake, maar speelt zich wel af in dezelfde tijdlijn. Er zitten uiteraard andere characters in, maar ook nieuwe omgevingen, wapens, items en Materia.

Natte droom

Het toffe is dat we met de Yuffie-DLC vanuit een ander perspectief meemaken wat er gebeurt in de tijdlijn van FFVII Remake. Yuffie heeft de rest van de crew op dit moment namelijk nog helemaal niet ontmoet en maakt haar eigen avontuur mee. Hierdoor krijgt het hele verhaal meer diepte voor nieuwe spelers, maar dit is ook een natte droom voor de fans.

In het origineel komt Yuffie namelijk pas in het tweede gedeelte van de game bij je party, als je Midgar al hebt verlaten. Via verhalen horen we wat ze voor die tijd heeft meegemaakt, maar we hebben het nooit gezien of zelf gespeeld. In grote lijn weten we dus wel wat de deal is met Yuffie, maar dit wordt voor het eerst uitgebreid toegelicht.

Zenuwachtig

Het verhaal van FFVII wordt hierdoor duidelijker, krijgt meer lagen en misschien krijgen we zelfs wel wat antwoorden op een aantal brandende vragen die de fans al sinds het origineel hebben. Square Enix kennende zullen er wel wat verrassingen in zitten die zelfs de allergrootste fans niet zagen aankomen.

Zo zal Squeenix het originele verhaal wel respecteren, maar er hier en daar een flinke effectbal aan toevoegen. Eigenlijk net zoals ze met het verhaal van FFVII Remake hebben gedaan. Een voorbeeld hiervan zijn de gevechten met Sephiroth, die in het origineel niet voorkomen.

"Sinds het eerste deel van de FFVII Remake ben ik er heilig van overtuigd dat ze het niet gaan verneuken."

Nog steeds kan ik een beetje zenuwachtig worden van het feit dat Square Enix aan het rommelen is aan de game die heilig is, maar sinds het eerste deel van de FFVII Remake ben ik er ook heilig van overtuigd dat ze het niet gaan verneuken. ★

UPGRADE NAAR INTERGRADE

FFVII Remake is te upgraden naar Intergrade voor de PS5, maar hier zitten een paar haken en ogen aan. Iedereen die de game al heeft voor de PS4 mag gratis en voor niks upgraden, maar dit geldt niet voor de PS Plus-versie. Daarnaast moet je verplicht een PS5 hebben voor de Yuffie-DLC, want de uitbreiding is niet te spelen op de PS4. Dit is een klap in het gezicht van fans die nog geen PS5 hebben weten te bemachtigen, maar volgens Square Enix een logische stap, aangezien het tweede deel van FFVII Remake ook alleen naar de PS5 gaat komen.





VERWACHTING ***FLORIAN:***

Dit wordt de ultieme versie van een nu al fantastische RPG en de Yuffie-DLC wordt de kers op de taart. Wel jammer dat de game op de PS4 geen liefde meer krijgt van Square Enix, zeker omdat de PS5 zo goed als niet te krijgen is.

- + Mooier dan ooit.
- + Dynamic 4K/60fps.
- + Nooit eerder uitgekomen content in de Yuffie-DLC.
- - Alleen op PS5.

BASICS
ARPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
10-06-2021

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

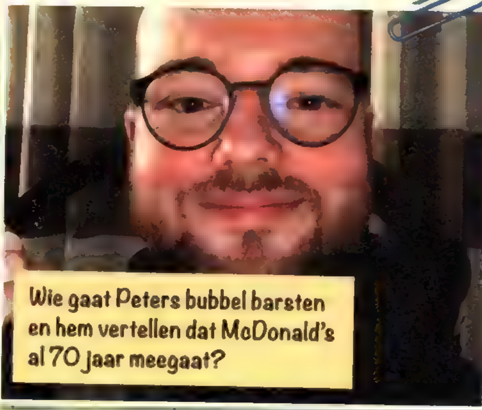
"HA, WAT DACHT JE VAN 'ANABOLE BACKLOG-OPPOMPER'?!"



Mocht iemand van Xbox dit lezen: een cheque voor deze Game Pass-slogan mag je naar de redactie sturen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HOE WAS HET OM 50 JAAR INGEVROREN TE ZIJN? JA IK WEET HET, STOM DAT WE NOG NIET ALLEMAAL EEN RUIMTESCHIP VOOR DE DEUR HEBBEN, MAAR WE HEBBEN WEL SMARTPHONES. EN MCDONALD'S!"



Wie gaat Peters bubbel barsten en hem vertellen dat McDonald's al 70 jaar meegaat?

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HAD PROBLEMEN MET DE CLOUD, SORRY."



...waar al wel tientallen GB's aan beeldmateriaal op stonden, maar een tekstbestandje niet bij kon? Hmm...

"IK HEB HET JE GISTEREN GESTUURD. SNAP NIET WAT ER GEBEURD IS."



Vast onderschept door struikrovers.

"LAATSTE ARTIKEL KOMT NA HET WEEKEND. JIJ BENT TOCH NOG TE DRUK MET JE PLAYSTATION 5, RIGHT? "



Florian weet hoe eindredacteur Marvin rollt.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Say No! More

Lost Words: Beyond The Page

Narita Boy

El Hijo: A Wild West Tale

Crash Bandicoot: On The Run!

Balan Wonderworld

The Binding of Isaac: Repentance

WEES ER SNEL BIJ! STRAKS IS HET TE LAAT...

DE BRANDENDE BRUGGEN VAN PLAYSTATION

Heb jij toevallig nog een PlayStation 3 op zolder liggen? Sluit die de komende weken dan vooral weer even aan, want je hebt nog maar een paar weken de tijd om er online nieuwe games voor te kopen. En als je dan toch al op zolder bent: kijk gelijk ook effe of je je Vita nog kunt vinden...

Sony's aankondiging kwam als donderslag bij heldere hemel: vanaf 2 juli van dit jaar zal de PlayStation Store volledig verdwijnen voor de PlayStation 3 en PlayStation Portable, en een dikke maand later, vanaf 27 augustus, ook voor de PlayStation Vita. Dit betekent dat je over slechts een handjevol weken opeens geen enkele digitale aankopen meer kunt doen voor drie behoorlijk prominente gameplatformen. De reden? Sony zegt dat ze "deze wijzigingen doorvoeren om de focus te verleggen naar de PlayStation Stores van de PS4 en PS5, en de ervaring van de spelers op die platformen te verbeteren." Wat een heel politiek correcte manier is om te zeggen dat het online houden van de oudere digitale winkels Sony meer geld zou kosten dan het de afgelopen tijd heeft opgebracht, en dat ze niet bereid zijn die prijs te betalen om het nalatenschap van al die games en andere digitale content te waarborgen. Dood- en doodzonde.

ANTIEK

Wellicht denk je nu: "Niet zo overdrijven, joh. Het is jammer dat die winkels sluiten, maar wie zegt dat Sony geen reet geeft om hun oude games?" Nou, het antwoord is: Sony zelf. Vier jaar geleden zei Jim Ryan, toen Sony's Head of Global Sales (de man die verantwoordelijk was voor de wereldwijde verkoopstrategieën van o.a. PlayStation), het volgende tegen het prestigieuze Time Magazine: "Backwards compatibility is niet heel belangrijk voor ons. Het is zo'n ding waar vaak om wordt gevraagd maar die in de praktijk niet veel wordt gebruikt. Bovendien was ik laatst bij een Gran Turismo-evenement waar ze games hadden uitgestald van de PlayStation 1, 2, 3 én 4, en de games voor de PlayStation 1 en 2 zagen er gewoon

DIGITAL-ONLY PLAYSTATION 3-GAMES DIE JE GESPEELD MOET HEBBEN!

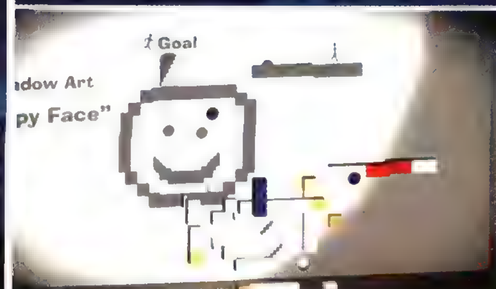
CALLING ALL CARS!
(2007, €2,95)
Deze cartoony combat-racinggame van David Jaffe, de geestelijk vader van God of War, was een van de eerste digital-only PlayStation-games die zich kwalitatief kon meten met de games op het groeiende, concurrerende Xbox Live Arcade. Lekker boeven vangen à la Twisted Metal, maar dan hilarischer!





THE LAST GUY
(2008, €4,99)
Heerlijk uniek survivalspelletje waarbij je, met top-down view, overlevenden moet helpen om te ontsnappen uit een stad die aangevallen wordt door monsters. Een concept dat vooral werkt dankzij het feit dat het échte Amerikaanse, Europese en Aziatische steden gebruikt middels satellietbeelden van Google Earth.

ECHOCHROME II
(2010, €4,95)
Je hebt hier ook de lastig verkrijgbare, dildo-achtige PlayStation Move-controllers voor nodig, maar dat is 't waard: Echochrome II laat je daarmee namelijk een lichtbron manipuleren die, door schaduwen te creëren, een bewandelbaar pad vormt voor je schaduwpoppetje. Weinig puzzelgames zijn zo origineel als Echochrome II.









VERGEET NIET OM MOGELIJKE DLC EN IN-GAME-AANKOPEN TE CHECKEN!

Het is schrijnend dat er straks meer dan 2.000 games de vergetelheid in worden geslingerd, maar Sony's besluit om drie online winkels te sluiten heeft ook een destructieve impact op een ander onderdeel van de game-ervaring: uitbreidingen. Zo goed als alle toegevoegde content die na de release van een game wordt uitgebracht is namelijk alleen maar online te verkrijgen; de 'D' in 'DLC' staat immers voor 'downloadbaar'. Na augustus verdwijnen dus niet alleen volledige games, maar ook hele stukken extra game van spellen die wél nog fysiek te vinden zijn. Zelfs als die content via een in-game menu gekocht moet worden in plaats van via de PlayStation Store.

Een goed voorbeeld daarvan is één van de beste Japan-exclusieve games voor de PlayStation Portable: Valkyria Chronicles 3. Die kreeg behoorlijk wat extra verhaal- en gameplay-content in de vorm van DLC, maar dat zal allemaal voorgoed verloren zijn na 2 juni. En wat dacht je van de DLC voor de Smash Bros.-kloon PlayStation All-Stars: Battle Royale? Die kreeg naast een heleboel vette, gratis outfits ook toffe extra personages als Isaac (Dead Space) en Zeus (God of War). De hoop dat toekomstige retro-gamers die characters ooit nog zullen kunnen besturen na het vinden van een fysiek exemplaar van de game, is voorgoed verpletterd. Zo ontzettend zonde.















antiek uit. Waarom zou iemand zulke games nog willen spelen?!" De letterlijke woorden van Jim Ryan, dames en heren. De man die op dit moment de hoogst mogelijke leider is van het gehele PlayStation-merk. Enough said.

BLOED

Nu snap je dus waarom Sony de winkels dichtgooit van de PlayStation 3 en hun twee generaties aan handhelds: omdat ze hun games puur en alleen zien als commerciële producten. Geen winst? Geen interesse. En dat is enerzijds begrijpelijk: Sony is immers een bedrijf, en een bedrijf dat geen winst draait kan niet bestaan. Maar anderzijds is er veel voor te zeggen dat uitgevers als Sony – die de enige zijn die het recht hebben om het voortbestaan van talloze games op legale wijze te verzekeren – de verantwóórdelijkheid hebben om geld te investeren in het behouden en archiveren van de games waar ze jarenlang »



INFAMOUS: FESTIVAL OF BLOOD

(2011, €9,99)

Het zal eens niet: het leukste 'deel' in de Infamous-franchise is de niet-canonieke vampier-spin-off die uitsluitend een digitale release heeft gekregen. Typisch. Technisch gezien is Festival of Blood een DLC-uitbreiding van Infamous 2, maar de game is volledig stand-alone.

TOKYO JUNGLE

(2012, €12,99)

Hét experimentele pareltje van de PlayStation Store is deze verrassend verslavende openwereldgame waarin je als verscheidene dieren probeert te overleven in een post-apocalyptisch (en volledig mensloos) Tokio. Zie het als GTA, maar dan met schattige hondjes en bloeddorstige leeuwen. Ontrafel wat er met de mensheid is gebeurd!





DRAKENGARD 3

(2014, €19,99)

Drakengard 3 is technisch gezien fysiek te vinden, maar: alleen buiten Europa. Koop de digitale game dus, nu het nog kan! Deze actie-RPG bevat niet alleen de beste combat van de serie, maar is ook nog eens verbonden met de twee legendarische Nier-games. Duik diep in de 'Taroverse'!

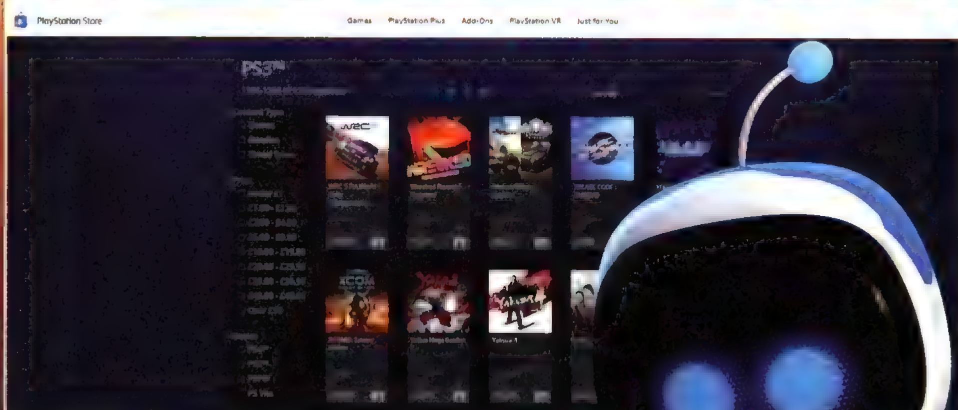






KIJKEN, KIJKEN, NIET KOPEN... MAAR NOG WEL DOWNLOADEN?

We kunnen binnenkort dus geen games meer online kopen voor de PS3, PSP en PS Vita, maar er is één klein stukje goed nieuws: de content die je voor die tijd al gekocht hebt, blijft downloadbaar. Oftewel: mocht je straks pas in september je oude PS3 van zolder halen, dan kun je nog wel God of War III downloaden als je die in het verleden ooit online hebt aangeschaft. De vraag is echter: hoelang nog? Sony heeft niks gerept over een mogelijke einddatum, maar het is overduidelijk dat ze hun servercapaciteit het liefst zo snel mogelijk voor andere zaken inzetten...





aan hebben verdiend. Want wellicht dat zij het er niet mee eens zijn, maar videogames zijn meer dan slechts producten die geconsumeerd worden. Het zijn ook betekenisvolle kunstwerken, toonaangevende culturele artefacten, en het resultaat van het bloed, zweet en tranen van talloze hardwerkende individuen. En dat mag niet vergeten worden.

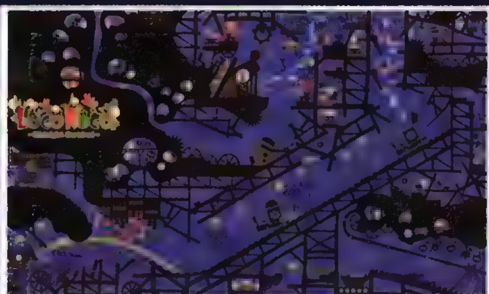
VERWIJDERD

Dit gebrek aan passie en respect voor de games die het PlayStation-merk zo groot hebben gemaakt, is pijnlijk. Vooral nu, vlak na de release van de PlayStation 5, waarvan op elke harde schijf een gratis spelletje staat genaamd Astro's Playroom. Deze veredelde techdemo is voornamelijk gemaakt om op vermakelijke wijze de nieuwe capaciteiten van de console te laten zien, maar het is in de afgelopen maanden vooral omarmd vanwege de hartverwarmende manier waarop de game de geschiedenis van PlayStation eert. Met Astro's Playroom liet Sony voor de eerste keer een haast Nintendo-achtige liefde voor vijf generaties aan eigen hardware zien, en het gaf hoop voor de toekomst. Met het klakkeloos verwijderen van drie online distributiepunten laat Sony echter zien hoe ze werkelijk denken over hun 'oude meuk', en het vernietigt in één klap heel veel goodwill die ze de afgelopen jaren bij loyale, hardcore gamers hebben opgebouwd.

MULTIPLATFORM

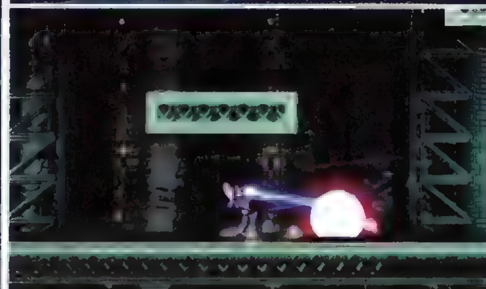
Het ironische is dat Sony met deze move ook nog eens onbedoeld heel veel macht weggeeft aan de concurrentie. Want conglomeraten als Nintendo en Microsoft lijken hierdoor automatisch opeens nóg meer bij te dragen aan gamecultuur; Nintendo door de bijna religieuze, Disney-achtige manier waarop ze zorgvuldig omgaan met hun oude IP's, en Microsoft door hun constante pogingen om hun

DIGITAL-ONLY PLAYSTATION PORTABLE-GAMES DIE JE GESPEELD MOET HEBBEN!



LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL
(2009, €14,99)
Vergelijkbaar met Infamous: Festival of Blood is Midnight Carnival een spin-off die verdergaat waar LocoRoco 2 ophield, terwijl het stiekem het beste deel in de serie is. Ook is het de uitdagendste en leukste LocoRoco: het nieuwe Boing-systeem laat je immers hoger en sneller stuiteren dan voorheen.

THEXDER NEO
(2009, €4,99)
Deze remake van de 1985-hit Thexder is een uitstekende, doolhofachtige run-&-gun-game waarbij je alles op je pad kapot moet knallen met futuristische lasers. De gimmick? Je bent een robot die, wanneer 'ie maar wilt, in een straaljager kan veranderen. Onvervalste en ongegeneerde arcade-goedheid!





THE RED STAR
(2010, €9,99)
Wat krijg je als een geweldige comic-serie combineert met de gameplay van beat-'em-ups, shmups en run-&-gun-games? Een van de uniekste actiegames ooit gemaakt. The Red Star is ook nog te krijgen als PS2-titel, maar op de handheld schittert 'ie helemaal!







HOE ZIT HET DAN MET HET, EH, 'BEVAREN VAN DE ZEVEN ZEEËN'?

Piraterij is iets waar we het bij Power Unlimited zelden over hebben gezien de ethische en wettelijke valkuilen die het presenteert, maar in deze context moet het haast wel even genoemd worden. Want het voornaamste argument tégen piraterij is dat het mogelijke winst (en dus zelfs het bestaansrecht) wegneemt van ontwikkelaars en uitgevers... maar gaat dat nog op wanneer een uitgever als Sony nadrukkelijk aankondigt dat verdienmodel op te geven? Is het überhaupt piraterij als de uitgever ook nog eens in geen énkele vorm geïnteresseerd lijkt te zijn in het culturele, artistieke behoud van al die games? Het zijn belangrijke vragen met allesbehalve simpele antwoorden, maar één ding is zeker: piraterij, in de vorm van bijvoorbeeld emulatie en het online beschikbaar maken van complete ISO-bestanden, heeft ontzettend veel bijgedragen aan het behoud van gamegeschiedenis. Persoonlijk snappen we het wel als gamers na 27 augustus besluiten om, bijvoorbeeld, hun PS Vita (zelfs in 2021 nog een uiterst capabel, verrassend veelzijdig en heerlijk speelbaar gamingapparaat) te 'hacken' om zo nog te kunnen genieten van een heleboel geweldige games die, via Sony, niet meer verkrijgbaar zijn.

Om Gabe Newell van Valve te citeren: "Piraterij is zelden het gevolg van prijs. Het is het gevolg van een gebrek aan goede diensten."



apparaten zo backwards compatible mogelijk te maken. Ik kan nu naar de Microsoft Store gaan, een eerste generatie Xbox-game uitzoeken zoals Blinx: The Time Sweeper (uit 2002!) en die moeiteloos aanschaffen én spelen op m'n nieuwe Xbox Series X. En die game zal vervolgens ook nog eens beter en mooier draaien dan op de hardware waar 'ie voor ontwikkeld was! Om nog maar te zwijgen over de vele multiplatform-games die, door Sony's 'Thanosknip' in één klap plotselinge Microsoft-exclusives worden: Far Cry 3: Blood Dragon, Soulcalibur II HD Online, Lara Croft and the Guardian of Light, Bionic Commando, Resident Evil Code: Veronica X, een hele rits aan geremasterde Sega-klassiekers, en nog veel meer... Vanaf 2 juni allemaal Microsoft-exclusives!

RANCUNE

Hoeveel games er de komende maanden verloren gaan? Hou je vast: een dikke 2.200. Gelukkig zijn er van de meeste fysieke exemplaren te vinden en zijn er ook een boel multiplatform, maar zelfs als je met al die factoren rekening houdt verdwijnen er binnenkort alsnog zo'n 180 games voorgóéd. Bizar, vooral als je je bedenkt dat daar ook nog eens best wat grote namen tussen zitten, zoals een game in de InFamous-serie, wat vroeger toch wel een van Sony's paradepaardjes was (zie kader). Technisch gezien zullen enkele van die games nog beschikbaar blijven via Sony's PlayStation Now, maar dat is allesbehalve een oplossing: de dienst kampt continu met technische problemen als voelbare input lag, en bovendien is er bijna niemand die het heeft. Hoe je het dus ook went of keert: deze situatie voelt extreem wrang, al helemaal als je beseft dat de PlayStation Vita nog geen tien jaar oud is, verdomme. Laten we dus hopen dat de negatieve PR die Sony momenteel krijgt bij de juiste mensen aankomt. Niet omdat we rancuneus zijn, maar omdat we van videogames houden. En die verdienen het om bewaard te blijven. ✖



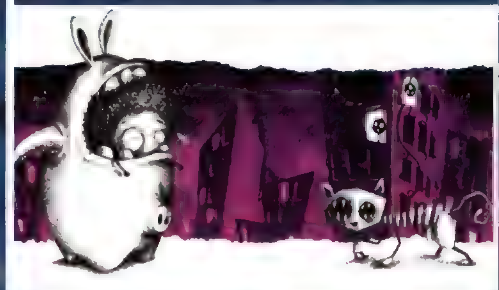
DIGITAL-ONLY PLAYSTATION VITA-GAMES DIE JE GESPEELD MOET HEBBEN!

ATOMIC NINJAS
(2013, €9,99)
Atomic Ninjas is basically Worms maar dan met ninja's en in real-time. Dus, waar wacht je nog op? Ja, de game zou een jaar later ook uitkomen op Steam (sterker nog, de Steam Greenlight-pagina bestaat nog steeds) maar die port is er om onbekende redenen nooit gekomen.



MURASAKI BABY
(2014, €9,99)
Door uitsluitend het touchscreen te gebruiken moet je in deze unieke puzzel-platformer een jong meisje door een duistere wereld leiden die net zo schattig oogt als dat het afschrikt. De gameplay is verfrissend, maar het is vooral het Tim Burton-achtige stijltje dat de game zo memorabel maakt.

TXK
(2014, €6,99)
TxK is wat je krijgt als je LSD neemt, de arcadeklassieker Tempest speelt, en die ervaring vervolgens probeert na te maken in de vorm van een nieuwe videogame. De vector-achtige retro-graphics beginnen simpel, maar worden steeds psychedelischer naarmate de gameplay-intensiteit ook toeneemt. Trippy!



WIE ZIJN DE NIEUWE EXCLUSIEVE DEVS VAN MICROSOFT?

DE NIEUWE STUDIO'S VAN X ZIJN NIET NIKS!

Als het op exclusieve games aankomt rende Sony de afgelopen jaren cirkeltjes rondom Microsoft, maar niet langer! De Xbox-divisie is een leger aan het bouwen en koopt links en rechts gamestudio's. We kunnen het amper bijhouden, dus Peter zet ze op een rijtje.



De Xbox Series X/S is nu al een betere concurrent voor PlayStation dan de Xbox One ooit was. Dat komt doordat het krankzinnig grote techbedrijf Microsoft eindelijk zijn grote berg geld durft te verplaatsen voor Xbox, vanwege een rete-ambitieus plan: de Netflix van games worden! Met Game Pass heb je voor een vast maandbedrag honderden games om te spelen en de belangrijkste zijn natuurlijk degene die je niet op de PlayStation vindt. Dus is Microsoft volop gamestudio's aan het kopen die exclusief voor Xbox en PC gaan ontwikkelen.

Net als Marvels stinkend rijke techbro (maar dan zonder Iron Man-pak) verzamelt Phil Spencer de ene indrukwekkende naam na de andere. Allemaal ter voorbereiding om Sony's Thanos voor eens en voor altijd te verslaan. Verdomme, wat een goede analogie weer! Anyway, ik dacht dat jullie wel een overzicht konden gebruiken. Want mijn hemel, wat zijn er een boel nieuwe studio's door Microsoft ingelijfd. We beginnen bij Bethesda, wiens hele toko voor 7,5 miljard dollar nu exclusief voor Xbox en PC lijkt te gaan ontwikkelen.

DE STUDIO'S VAN BETHESDA (EN NU XBOX)



ARKANE STUDIOS

Wie?
Een Franse studio bekend van uitzonderlijk goede first-person games als Dishonored en Prey. Helaas verkopen ze matig, maar misschien kan Microsofts marketingbudget dat veranderen?

Laatste game?
Wolfenstein: Cyberpilot (VR).

Waar werken ze aan?
Deathloop, een nieuwe first-person-shooter met een lekker fout jaren '70 B-film-stijltje. De speler zit gevangen in een tijdloop (denk aan Majora's Mask) en moet acht doelwitten op een eiland uitschakelen, binnen de tijd. Ironisch genoeg is de game een jaar exclusief voor de PS5. Hij komt wel gelijk uit voor PC.



ROUNDHOUSE STUDIOS

Wie?
Roundhouse Studios bestaat pas sinds 2019 en heette daarvoor Human Head Studios. Onder die naam hebben ze onder meer Brink gemaakt, en het gecancelde Prey 2. De studio moest zijn deuren sluiten maar Bethesda nam het hele team meteen aan, vandaar de naamsverandering.

Laatste game?
Een port van Rune 2, maar hun laatste echt nieuwe game was het hilarisch slechte The Quiet Man voor Square Enix in 2018.

Waar werken ze aan?
Dat is nog onbekend. Roundhouse Studios heeft veel ervaring in FPS-games, maar gezien Bethesda daar nog tig studio's voor heeft, kunnen ze zomaar een ander genre aanboren. Misschien krijgen we wel The Quiet Man 2!



TANGO GAMEWORKS

Wie?

Tango Gameworks is een Japanse gamestudio opgericht door Shinji Mikami, geestelijk vader van de Resident Evil-games. Zijn studio specialiseert zich dan ook in survival-horror als The Evil Within. Die games verkochten alleen matig, dus het is de vraag of de studio ze mag blijven ontwikkelen onder Microsoft. In ieder geval wel onder Bethesda.

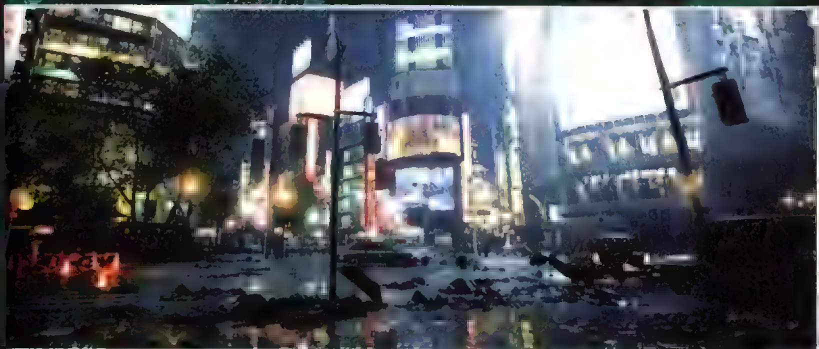
Laatste game?

The Evil Within 2.

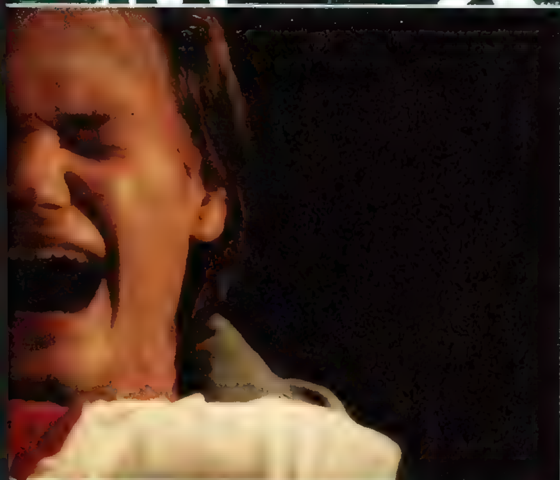
Waar werken ze aan?

Ghostwire: Tokyo staat in oktober van dit jaar gepland voor de PS5 en PC. Xbox krijgt de game een jaar later (lol). Het is een creepy action-adventure waarin de Japanse hoofdstad geterroriseerd wordt door spoken en geesten. Met je psychische krachten moet je de geesten verdelgen.











BETHESDA SOFTWORKS

Wie?

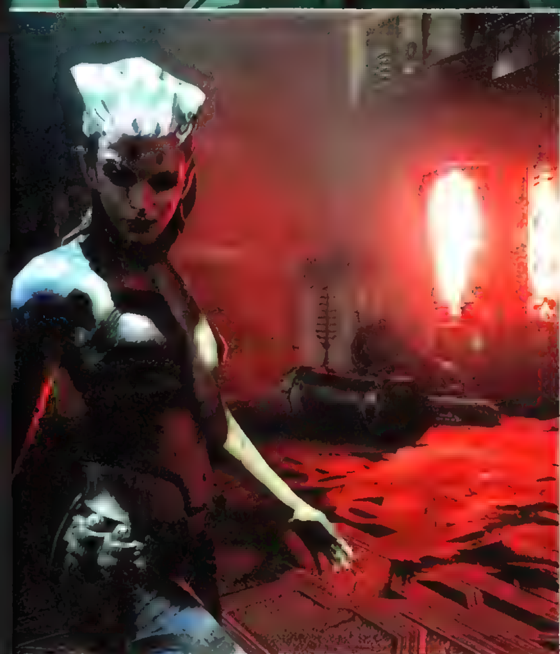
Uh, dit is de ontwikkelaar van The Elder Scrolls en Fallout. By the way, hoe was het om 50 jaar ingevroren te zijn? Ja ik weet het, stom dat we nog niet allemaal een ruimteschip voor de deur hebben, maar we hebben wel smartphones. En McDonald's! En OnlyFans!

Laatste game?

The Elder Scrolls: Blades voor smartphones en Nintendo Switch.

Waar werken ze aan?

Bethesda heeft bevestigd dat ze aan The Elder Scrolls VI werken. Waarschijnlijk krijgen we eerder een andere game te zien: Starfield. Dit moet opnieuw een gigantische openwereld-RPG worden, maar dan in de ruimte. En als je dat al vet vindt, wacht maar tot je je eerste Happy Meal bij McDonald's ziet! »





LABS GAME STUDIOS ONLINE STUDIOS





ID SOFTWARE

Wie?
Id Software deed voor first-person-shooters wat Nintendo deed voor platformers. Wolfenstein 3D en Doom waren revolutionaire schietspellen en ook vandaag de dag behoort de studio nog steeds tot de FPS-grootmachten. Als zij een nieuwe shooter aankondigen, kijkt de rest van de wereld mee.

Laatste game?
Doom Eternal.

Waar werken ze aan?
Doom Eternal is pas in 2020 uitgekomen en recent kreeg het zijn tweede singleplayer DLC: The Ancient Gods, Part 2. De Doom Slayer Saga komt in deze uitbreiding officieel tot een eind, maar de ontwikkelaars zeggen dat ze niet per se klaar zijn met de franchise. Beide games kregen hoge reviews en verkochten ook dik, dus waarom niet nog een Doom maken exclusief voor de Xbox? Heeft de console eindelijk zijn eigen groene ruimtemarinier!

ANDERE GROTE NIEUWE MICROSOFT-STUDIO'S



UNDEAD LABS

Wie?
De studio achter de State of Decay-serie. Deze third-person survival-horror-titels verschenen altijd al exclusief voor Xbox en PC, dus eigenlijk is het verrassend dat de studio pas in 2018 gekocht werd door Microsoft.

Laatste game?
State of Decay 2.

Waar werken ze aan?
State of Decay 3. Ja, sorry, de studio's zijn niet allemaal even verrassend bezig. Maaruh, het wordt vast weer een goede game!



THE INITIATIVE

Wie?
Geen idee! Het is een totaal nieuwe studio opgericht in 2018 en geleid door Darrell Gallagher van Tomb Raider-faam. De studio moet de eerste worden die "AAAA-games" voor Xbox gaat ontwikkelen. Holy shit! Dat is... dat is... dat is een extra A, mensen! Zelfs Naughty Dog heeft niet vier A's!

Laatste game?
Ze zijn dus nieuw. Wel blijven opletten hè?

Waar werken ze aan?
Een reboot van Perfect Dark, de FPS-serie van Rare. De N64-game wordt op handen gedragen maar het Xbox 360-vervolg was veel minder. Goed dus om er een nieuwe studio op te zetten, en Gallagher weet wel het een en ander over games met kontschoppende vrouwen erin.



DOUBLE FINE

Wie?
De studio van Tim Schafer. Bekend van hilarische, eigenzinnige games die niemand koopt!

Laatste game?
Rad, een roguelike voor PC, Switch, PS4 en Xbox One.

Waar werken ze aan?
Psychonauts 2, het langverwachte vervolg op de eerste Double Fine-game en een mooie afsluiter voor de zelfstandige periode van de studio. De game is mede door de Kickstarter-campagne een grote multiplatform-release en Microsoft moet zich daaraan houden. Een Xbox Series X/S-versie is ook aangekondigd, maar een PS5-versie nog niet. Ooooeeeeeh, awkward...



MACHINEGAMES

Wie?
Een vrij jonge, Zweedse studio die meteen wereldfaam verwierf met Wolfenstein: The New Order. Deze soft-reboot van de oude games was goed genoeg dat het meerdere DLC's en een volwaardig vervolg kreeg.
Laatste game?
Wolfenstein: Cyberpilot (VR) in samenwerking met Arkane Studios.
Waar werken ze aan?
Via een korte aankondigingsvideo onthulde MachineGames dit jaar een heuse Indiane Jones-game! Alleen geen idee hoe hij heet, wat voor genre het wordt en voor welke platformen hij uitkomt. Maar het is Indiana Jones, het wordt vast goed! Net als Kingdom of the Crystal Skull. Verder heeft Bethesda bevestigd dat er ook een derde Wolfenstein wordt ontwikkeld.



ALPHA DOG GAMES

Wie?
Een studio in Canada, gespecialiseerd in mobiele games. In 2019 gekocht door Bethesda om precies dat te doen, maar ze hebben zich nog niet echt bewezen met een topgame. Microsoft is gelukkig niet vies van wat mobiele games, dus waarschijnlijk zitten ze wel bij het juiste team.
Laatste game?
MonstroCity: Rampage, een tactische actiegame waarin je met monsters steden moet vernietigen.
Waar werken ze aan?
MonstroCity stamt uit 2017, dus het wordt weer tijd voor iets nieuws.

NINJA THEORY

Wie?
Een Britse studio bekend van vooruitstrevende filmische games als Hellblade: Senua's Sacrifice. En van hun minder succesvolle reboot van Dante met DmC: Devil May Cry.
Laatste game?
Bleeding Edge, een matige online multiplayer-vechtgame.
Waar werken ze aan?
Senua's Saga: Hellblade II moet het officiële vervolg worden en aan de trailers te zien is het budget en de schaal flink gegroeid ten opzichte van de eerste titel. Ook werkt Ninja Theory aan Project: Mara. Dit wordt een nieuwe experimentele game, die psychologische terreur moet nabootsen. Net als met Hellblade werkt Ninja Theory met wetenschappers en psychologen om de mentale problemen zo realistisch mogelijk over te brengen in de game.





OBSIDIAN INTERACTIVE

Wie?
Een RPG-ontwikkelaar bekend van Pillars of Eternity, The Outer Worlds en Fallout: New Vegas. Sinds 2018 eigendom van Microsoft.
Laatste game?
Grounded, een survivalgame waarin je als een stel gekrompen kinderen de gevaren van de achtertuin moet overleven.
Waar werken ze aan?
Avowed, een first-person RPG met een gigantische wereld om te verkennen. Een soort huismerk Elder Scrolls dus... oh shit! Heeft iemand Obsidian al verteld dat Bethesda nu exclusief voor Microsoft ontwikkelt? ✖

JUPITER'S LEGACY

GODFATHER 2 MET SUPERHELDEN



Wouters onmetelijke liefde voor superhelden is goed gedocumenteerd op zowel internet als papier. Dus steekt het een beetje dat mensen om hem heen de vertaling van comics naar televisie en film zien als een hype, soms zelfs eentje waar ze wel een beetje klaar mee zijn. Met de komst van Jupiter's Legacy, een nieuwe serie van Netflix, zag hij z'n kans schoon om (nogmaals) het evangelie van superhelden als een blijvend genre te verkondigen.



Het is bizar, en práchtig, wat ik tegenwoordig allemaal op mijn scherm zie gebeuren. Zo bezocht ik laatst in Falcon and the Winter Soldier het Aziatische eiland Madripoor, een plek die ik tot voor kort alleen nog maar in comics aangedaan heb. Een weekend eerder zag ik twee totaal van elkaar verschillende versies van Victor Stone, AKA Cyborg, in de Snyder Cut van Justice League (het bestaan daarvan is een wonder op zichzelf) en in de Amazon Prime-serie Doom Patrol. Vervolgens dropte er een trailer waarin Sylvester Stallone de stem doet van King Shark, die ik tot mijn vreugde met zijn blote handen een menspersoon in twee stukken zag scheuren!!! Ik leef daadwerkelijk in een snoepjeswinkel van superheldenmedia tegenwoordig, en dus voelde ik me niet minder dan geëerd, gezegend en hyped dat ik een van de mensen mocht spreken die aan de wieg staat van deze renaissance: Mark Millar.

WE HEBBEN HELDEN NODIG

Misschien zegt de naam je niet meteen iets, maar Mark Millar is een ware Titaan in de comic-industrie. Niet alleen









heeft hij een paar ontzettend invloedrijke comics geschreven, van Superman: Red Son tot en met Old Man Logan, The Ultimates en Civil War, ook is zijn werk al zéér regelmatig verfilmd. Te beginnen met Wanted (2008), die film waarin James McAvoy kogels in een boogje kan schieten, vervolgens natuurlijk Kick-Ass en ook Kingsmen: The Secret Service is gebaseerd op zijn werk. Daarnaast is Millar ook nog eens de big chief van Millarworld, zijn eigen productiebureau dat opgekocht is door Netflix (een beetje dezelfde deal als Disney en Marvel en als DC en Warner Bros. dus) en onder die vlag produceert hij de aankomende serie Jupiter's Legacy. De perfecte persoon dus om aan te vragen waarom superhelden zo'n enorme appeal hebben! Mark zegt daarover, met zijn heerlijke Schotse accent: "Als je teruggaat in de geschiedenis: 5.000 jaar geleden heb je de Griekse mythen, 3.000 jaar later de Romeinse mythen, de Egyptische Goden. Al deze dingen; als je kijkt naar wat ze kunnen, zijn ze net de Justice League. Dus deze verhalen zijn al voor eeuwig met ons. Duizenden jaren geleden, toen het leven een stuk zwaarder was, trokken deze verhalen van gasten in de lucht ons er doorheen. En wat betreft de laatste 12, 13 jaar – sinds de financiële crisis in 2008, en de oorlog met terreur die nooit op lijkt te houden; het is een soort perfecte storm van slecht nieuws in de echte wereld. Dus we hebben deze helden nodig om ons er doorheen te halen, en Goddank dat ze er zijn!"

JUPITER'S LEGACY VERKLAART DE MYSTERIES VAN HET UNIVERSUM

Mark Millars enthousiasme over Jupiter's Legacy is heerlijk en aanstekelijk, maar de serie vergelijken met The Godfather 2 en Game of Thrones is niet het enige wat de comic-legende gezegd heeft: "Voor mij is het hele punt van Jupiter's Legacy dat het groter moet zijn dan alles wat er ooit geweest is. Het gaat niet over één personage of één team, het gaat niet over één schurk, het gaat zelfs niet over één tijdslijn: het begint in 1929 en verklaart de mysteries van het universum en het menselijke ras en gaat door tot het einde der tijden. Het is het meest ambitieuze superheldenproject ooit gedaan. Zelfs Marvel heeft nooit iets op deze schaal geprobeerd." Ik vraag hem of The Eternals, de aankomende film in het MCU, iets vergelijkbaars probeert. Maar Mark zegt koeltjes: "Ze kunnen het proberen."

JOSH THE UTOPIAN

Mark Millar en ik, die liggen wat betreft superhelden op één lijn. Wat ons betreft is het idee van bovenmenselijken geruststellend. Goden, zo u wil, maar ook die zijn inherent aan onze natuur. Door het 'bestaan' van superhelden zien we ook de potentie van een betere versie van onszelf, waar we naar willen stréven. Of op z´n minst over dromen. Maar niet iedereen denkt daar net zo over, want er zijn genoeg mensen die deze superheldengolf zien als een tijdelijke hype en het concept ervan niet nodig hebben in hun leven. Ironisch genoeg is de hoofdrolspeler van Jupiter's Legacy, Josh Duhamel, ook zo´n persoon: "Ik kan niet zeggen dat ik een enorme »







fan ben van superhelden. Ik houd van komedie, ranzige 'dude'-komedies zoals The Hangover en Old School. Maar [Jupiter's Legacy] is iets waar ik wel van houd, want het voelt meer als een dysfunctionele familiedrama dan iets anders. En ik ben gek op het idee dat dit een saga is, beginnend in de jaren '30 tot helemaal in de huidige tijd. Er is iets interessants aan de evolutie van hoe deze mensen geworden zijn wie ze zijn, wat de laatste 90 jaar voor effect op hen heeft gehad."

Als Josh mij vraagt waarom ik zo gek ben op superhelden, maak ik een vergelijking met Griekse Goden en vertel ik hem dat ik er ook simpelweg mee opgegroeid ben. Josh: "Ja, mijn zoon is helemaal gek op superhelden. Hij is een goed artiestje, hij is zeven nu, en alles wat hij doet is superhelden tekenen. En ik vergeet nooit de blik op zijn gezicht toen hij me voor het eerst in mijn [The Utopian-]kostuum zag." Josh neemt zijn telefoon mee naar de muur van zijn woonkamer, waar een paar tekeningen van zijn zoontje hangen, en ik zie in de poppetjes duidelijk invloeden van onder andere Black Manta, Wonder Woman, Aquaman en Batman. Op een andere tekening staat 'good team' met daarnaast een held genaamd 'Rex', wiens grote, geel gekleurde vuist mooi kleurt met zijn rode kostuum. Het 'bad team' bestaat uit een niet ingekleurd poppetje dat 'white man' als naam heeft. Heeft dit werk ook nog een diepere, maatschappelijke betekenis?

EXTRA SMAAK

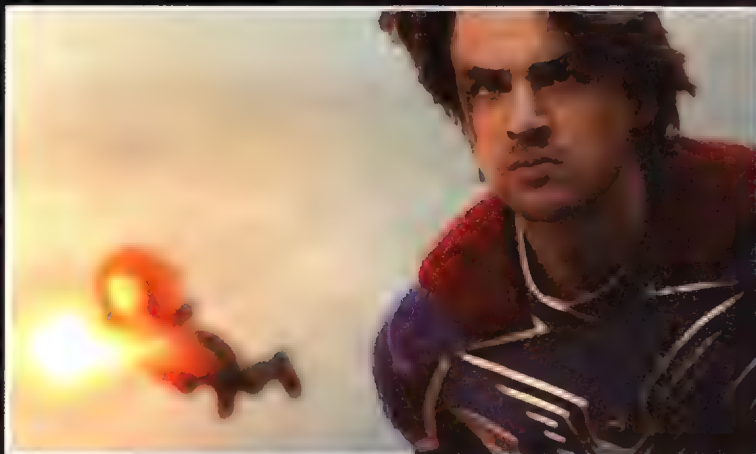
Jupiter's Legacy komt uit in een specifieke golf van superhelden-

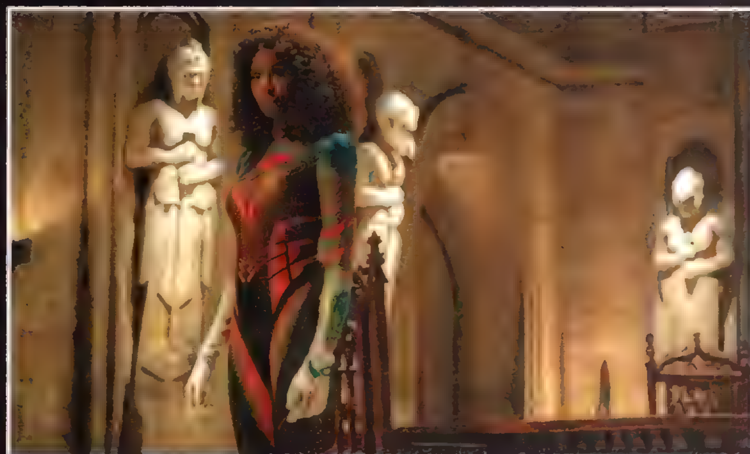


MARK MILLARS 3 FAVORIETE COMICS VAN EIGEN HAND

Het leek mij logisch om Mark Millar te vragen naar de favoriete comics die hij zélf geschreven heeft, en tot mijn verrassing zei hij dat niemand hem dit ooit heeft gevraagd. Maar met vol enthousiasme ging hij de uitdaging aan om zijn favoriete drie series te benoemen, beginnend met – niet geheel verrassend – Jupiter's Legacy: "Het zijn zes delen en het kost me nu acht jaar van mijn leven en ik ben er heel blij mee. Ben ook heel blij met Kick-Ass, die is ook heel goed uitgepakt. En het was ook een fantastische ervaring: eerst was ik op een papiertje aan het kladden en een jaar later sta ik naast Nic Cage in kostuum op de set van de film." Ik vraag of ik een gokje mag wagen voor de laatste en vraag of het The Ultimates is. Deze versie van The Avengers is namelijk bijzonder invloedrijk geweest en heb ik vaak aangeraden aan mensen die met comics willen beginnen. Maar Mark zegt: "Nee, ik houd van The Ultimates, ik vond het fantastisch om met Bryan Hitch te werken. Maar misschien omdat het zo lang geleden is? Het is alweer 20 jaar geleden dat ik het schreef, volgens mij." Okay, ik voel me oud. Maar welke is het dan wel? "Ik denk dat ik een beetje verwend ben met het verzinnen van mijn eigen characters. Dus ik weet niet of je Starlight gelezen hebt? Nee? Leg die dan bovenop je 'to-read'-stapel, want die is echt heel goed. Het is een ode aan Flash Gorden en Buck Rogers en het is getekend door Goran Parlov, dus er staat je nog iets moois te wachten!" Alsof mijn 'nog-lezen'-stapel niet al hoog genoeg was!







media, namelijk eentje waarin veel moreel dubieuze en zelfs bloederige verhalen over bovenmenselijke helden de boventoon voeren. Denk aan The Boys, Invincible of de Watchmen-serie. Ik vraag aan Mark Millar of zijn nieuwe serie hier netjes binnen past, maar zijn antwoord verrast me, als iemand die de comics niet gelezen heeft: "Veel mensen verwachten dat, maar ik probeerde juist iets anders met de comics. Want ik had net Kick-Ass gedaan, destijds in 2012, toen ik begon met Jupiter's Legacy. Want Kick-Ass, Wanted en Kingsmen zijn supergewelddadig en er zit heel veel ironie in, het druipt er echt van af. Dus leek het me heel interessant juist een andere richting op te gaan, een heel oprechte. Daarmee bedoel ik niet een serieuze, want dat kan heel saai zijn en superhelden zouden nooit helemáál serieus gebracht moeten worden. Maar ik wilde iets doen dat niet ironisch is en het materiaal heel openhartig behandelt. En dat is het idee dat in 1929 een stel mensen naar dit vreemde eiland gaat en terugkomt met superkrachten. Wat zou er gebeuren als deze mensen echt zouden zijn? Het heeft de oprechtheid van The Godfather, de stemming ervan." The Godfather is een wel heel interessante vergelijking en dat klinkt inderdaad totaal niet als The Boys of iets anders dat we de laatste tijd gezien hebben. Hoe moeten we een Godfather met superhelden zien? "Ja, ik denk dat The Godfather 2 een hele goede analogie ervoor is, want het gaat om een iemand die eigenlijk Superman is [Josh Duhamel dus, red.], waar de hele wereld van houdt, en hij heeft kinderen die hem teleurstellen. Het verhaal speelt zich af over twee verschillende tijdlijnen, net zoals die van Michael en Vito Corleone in The Godfather 2. [...] Dus het is een serieuze behandeling van menselijkheid en familie en de wereld waarin we leven, gemixt met superhelden." Klinkt als een perfecte extra smaak snoep in deze candyshop van superheldenmedia waarin we leven!

DE ABSOLUTE TOP

Ook Josh, als een minder vooraanstaand superheldenexpert dan Mark, ziet Jupiter's Legacy niet als iets dat eerder gedaan is in het genre (of de hype, als je het zo wil noemen): "Het gaat niet gewoon over goed tegen slecht of over hoe cool onze superkrachten zijn, maar over hoe ze er mee om gaan en hoe hun kinderen ermee omgaan en waar ze mee te maken hebben omdat ze daarmee geboren zijn. Dat terwijl hun ouders nog weten hoe het was om een normaal mens te zijn. [...] Ik hoop dat er een tweede seizoen komt, want dan gebeurt er écht 'gnarly shit'." En over dat eventuele tweede seizoen, dat kan Millar beamen: "Als je de comics hebt gelezen dan weet je wat hij bedoelt. Ik denk dat het met het tweede seizoen echt een Game of Thrones-achtig globaal fenomeen kan worden, als in dat iedereen er over gaat praten." Dat zijn geen poezelige woordjes, maar op een of andere manier kan ik niet anders dan Mark Millar op zijn woord geloven. Hij en ik zijn namelijk even verwonderd en enthousiast over deze gekke wereld van superheldensoevereiniteit. Maar welke plek Jupiter's Legacy daarin gaat nemen? "Hij gaat precies op de top landen," zegt Millar glimlachend. En weer heb ik de neiging hem gewoon op zijn woord te geloven. ✖



WHAT'S THE TEA?

HOE BEVALT DE PLAYSTATION 5 NA EEN HALF JAAR?



Het is moeilijk voor te stellen, zeker omdat niet iedereen die 'm wil hem ook heeft kunnen bemachtigen, maar 'unicorn' PlayStation 5 is inmiddels alweer een half jaar uit. Tijd voor PlayStation 5-bezitter LauraJenny en helaas-nog-niet-PlayStation-5-bezitter Alie om er eens een goede kop thee over te drinken. Een flink sterke bak, zonder suiker...

Zo Alie, wist je dat we alweer een half jaar kunnen genieten van de PlayStation 5? Wat vind je er tot nu toe van?

Laura, hoi! Is het echt alweer zo lang geleden? Errm... Helaas heb ik er tot dusver nog stééds geen een kunnen scoren. Dus een mening heb ik nog niet kunnen vormen. Jij hebt er wel eentje, hè?

Ja, ik had geluk bij de eerste lichting, dus ik heb het bakbeest al enige tijd in huis. Natuurlijk is het genieten, maar het is ook voor mij een enorme domper dat zoveel gamers om me heen hem nog niet hebben kunnen krijgen. Heb je het al vaak geprobeerd?

Yay, super fijn voor je! Had je meteen een pre-order geplaatst? Of is het je op een andere manier gelukt? Ik heb het zeker uren en uren en uren geprobeerd. Ben er inmiddels best wel moedeloos van. Ik denk dat ik maar even wacht tot er echt meer voorraad is. Ken je veel mensen die nog zonder zitten?

Ja, zeker. Spelen op een PlayStation 5 voelt daardoor een beetje alsof je een game reviewt die nog niet uit is: je ziet maar een kleine groep mensen online. Natuurlijk zijn er inmiddels veel spelers, maar het voelt toch nog zo. Ik heb het apparaat gekregen door bij een bekende webwinkel een pre-order te plaatsen zodra dat kon. Heb je er wel al eens op gespeeld?

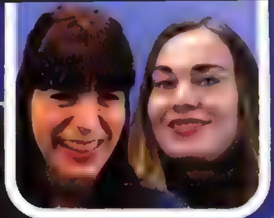
Nee, zelfs dat nog niet! En dat is misschien maar beter ook, anders word ik nog hebberiger, haha! Maar goed, snap dat het ook voor jou jammer is dat nog niet al je online vrienden er eentje hebben... Zeker aangezien jij er dus ook al heel lang echt naar uitkeek. Speel je er wel veel op? Zo ruim is de keuze aan échte PS5-games nog niet, hè?

Aah, ik baal met je mee, Alie. Ik speel er zeker niet zoveel op als ik zou willen en wat ik speel is vaak ook op PlayStation 4 beschikbaar, zoals Sackboy: A Big Adventure (die laatste levels zijn zelfs met zijn tweeën echt killing als je zo weinig geduld hebt als ik). Ik mis zeker nog wel die echt ultieme PlayStation 5-game om me compleet weg te blazen. Hoe zie jij PlayStation 5 nu, zes maanden later?

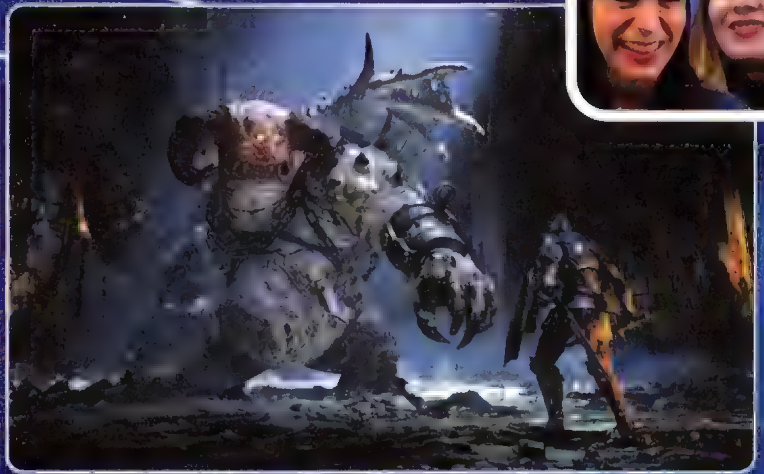
Ja, er is nog wel heel veel dat ook nog op de PS4 uitkomt, hè? Snap het ook wel: waarom zou je PS5/exclusives uitbrengen als nog lang niet iedereen er eentje heeft? En poeh, het is misschien niet helemaal eerlijk vanwege de coronapandemie en het chip-tekort, maar mijn positieve gevoelens over de console zijn zeker niet toegenomen... Laten we het zo maar zeggen. Heb jij dat ook?













Ja, helaas moet ik je daarin helemaal gelijk geven. Het is dubbel: enerzijds zijn er zoveel mensen die hem graag willen hebben, maar ik heb hem en ik merk aan alles dat het niet de meest revolutionaire console-upgrade is. Ik hoop dat Sony nog wel wat van plan is en zich inderdaad door het tekort inhoudt, want het apparaat weet me nog niet heel erg te verrassen. Als je er toch eentje weet te krijgen, wat ga je er dan het eerst op doen?



Returnal spelen! Dat is de eerste exclusive die me echt aanspreekt. Deathloop lijkt me ook heel tof, maar die komt gelukkig ook naar PC. Het is dus maar net wanneer ik de PS5 toch succesvol weet af te rekenen! En wat jammer... Een console-launch is anders altijd zo bijzonder! Had je er meer van verwacht?



Ja, Returnal ziet er fantastisch uit. Ik houd er wel van als een console probeert op te vallen door iets speciaals te doen. Ik zou graag willen dat er meer gebruik wordt gemaakt van die vernieuwingen in haptische feedback. Dat hij razendsnel is, dat is aantrekkelijk... Maar je onthoudt dingen die een bepaald gevoel geven of verrassen, en dat zouden geweldige, exclusieve games kunnen doen die de haptische opties volledig omarmen. Verwachtte jij ook meer?



Ik snap wat je bedoelt! Het is niet voor niets dat ik zo dol ben op Nintendo, dat in mijn optiek wel echt wat anders probeert te doen. De mooie graphics van de PS5 en Xbox Series X/S zijn natuurlijk super tof, maar die weet mijn PC ook wel tevoorschijn te toveren... Het gaat mij dus inderdaad vooral ook om de extra's, zoals die haptische feedback. Speaking of mooie graphics: heb je de nieuwste Xbox trouwens ook al in huis?



Nou, ik durf het bijna niet te zeggen. Ja, hij staat er. Onder een flink laagje stof. Terwijl inderdaad mijn Switch nog vrij regelmatig wordt aangezet! Ik denk dat Xbox Series X en PlayStation 5 aan elkaar gewaagd zijn, maar Microsoft heeft niet zo'n extra als haptische feedback, dus mede daarom krijgt de zwarte doos toch wat minder aandacht. En ook hier: waar blijven die exclusives?



Haha, vieze hebberd! Nee, jokes, super fijn dat jij al die wachtrijen hebt weten te omzeilen. Ik wil hem op den duur ook halen, maar eerlijk is eerlijk: daar heb ik geen haast mee. Ik wil de consoleverzameling gewoon compleet hebben, maar op dit moment weet ik zeker dat de Xbox hier ook stof zou verzamelen. Trouwens: hoe staan ze in je tv-meubel? Ik weet dat jij best wel weg was van het uiterlijk van de PS5. Hopelijk valt 'ie in het echt niet tegen?





Nou, ik zit nog steeds te dromen van aanpasbare zijvleugels, hoor! Ze staan heel awkward naast mijn televisiemeubel. En hey, ik heb de consoles heel netjes van mijn eigen geld en via de gewone weg aangeschaft, hoor. Ik overweeg soms om mijn Xbox Series X te verkopen, zo erg hapt hij stof (en kattenharen). Maar goed, PlayStation 5: uiteindelijk kunnen we stellen dat Sony het nog niet heeft kunnen waarmaken. Hopelijk denken we daar tegen de feestdagen van dit jaar anders over. Ik ga duimen dat je er toch vlug eentje hebt.



O wow, dat is enorm veelzeggend! Maar je hebt gelijk: je hoeft de Xbox ook niet per se te bewaren voor zijn fraaie uiterlijk... Zullen we anders alvast een thee-date inplannen voor het 1-jarig jubileum van de PS5? Het moet toch wel heel gek lopen als ik 'm dan nog niet in huis heb... Hoop ik in ieder geval!



Hihi, ja, laten we dat doen. Lijkt me gezellig! En anders ben je van harte welkom om toch hier te komen spelen, hoor. Gedeelde smart is halve smart. Tot volgende keer! ✖

HOEZO, NIET GENOEG GAMES OM TE SPELEN?

DE TIEN BESTE LAST-GEN-GAMES VOOR DE NEXT-GEN

Een PlayStation 5 of Xbox Series X scoren is nog steeds niet gemakkelijk, en als het je eindelijk is gelukt is het heel logisch dat je er ook echte next-gen-games op wil spelen. Volgens Florian doe je jezelf daarmee echter tekort, wat 'ie aantoont met de beste last-gen-games met een next-gen-update.

GOD OF WAR

PLAYSTATION 5

God of War kan je op de PS4 spelen in 1080p, met 30fps. Op de PS4 Pro heb je twee keuzes, namelijk checkerboard 4K (1800p) en 30fps, of 1080p en 60fps. Op de PS5 hoef je niet te kiezen en draait de game automatisch op 1800p en 60fps!

Eigenlijk moet een game als God of War sowieso op 60fps gespeeld worden, in ieder geval tijdens de battles, maar de meesterlijke graphics komen absoluut beter tot hun recht in 4K en dus is God of War op de PS5 een hele fijne update. Als je een PS5 hebt en God of War nog nooit hebt gespeeld, is dit het perfecte moment om de game alsnog te spelen. Zeker omdat de game gratis en voor niets te downloaden is als je PlayStation Plus-lid bent, en natuurlijk omdat God of War: Ragnarok eraan komt.





GEARS 5

XBOX SERIES X

Op de Xbox One S draaide Gears 5 niet al te best, met een dynamische 1080p-resolutie en 30fps. Op de Xbox One X was het al een stuk beter met dynamisch 4K en 60fps, maar die targets werden niet al te vaak gerealiseerd. Op Xbox Series X draait de game nu eindelijk echt als een zonnetje en hij is hier en daar zelfs indrukwekkender dan de versie voor de PC.

De Series X-versie is zo goed als locked op 60fps en tikt vaak de 4K-resolutie aan. In de multiplayer is 120fps zelfs een optie! Daarnaast zijn alle settings opgekrikt naar ultra. Hierdoor hebben textures een hogere resolutie, zijn lichteffecten en reflecties nog mooier en zijn de schaduwen nog gedetailleerder. Op de Xbox One X was Gears 5 al een prachtige game en op Xbox Series X is het nu nog steeds een van de mooiste consolegames ooit.



COMING UP

Buiten deze tien games staan er nog een aantal andere updates voor oudere games gepland, die naar alle waarschijnlijkheid ook in dit lijstje thuishoren. Zo komen er nog grote next-gen-updates uit voor The Witcher 3 en Cyberpunk 2077, is Square Enix druk bezig met het upgraden van FFXIV en Final Fantasy VII Remake Intergrade (check de Preview in dit nummer) en dan is er ook nog GTA V. Die game kwam uit voor de PS3 en Xbox 360, kreeg een re-release op de PS4 en Xbox One, een update voor de PS4 Pro en Xbox One X en binnenkort dus opnieuw een update voor de PS5 en Xbox Series X.







DAYS GONE

PLAYSTATION 5

Days Gone was een van de eerste PS4-games die een update kreeg voor de PS5 en dat liet meteen zien wat een verschil de boost van 30fps naar 60 fps maakt. Het was namelijk helemaal nooit mogelijk om de game op 60fps te spelen, ook niet op de PS4 Pro. Het was 1080p en 30fps op de PS4, of checkerboard 4K (1800p) en 30fps op de PS4 Pro, that's it.
Waarom 60fps helemaal niet mogelijk was, zelfs niet op de PS4 Pro? Door de honderden zombies die tegelijk achter je aan komen! De CPU van de PS4 Pro was simpelweg niet snel genoeg om dit voor elkaar te krijgen op 60fps, maar de PS5 heeft hier totaal geen moeite mee. En door de dubbele framerate zien de animaties van al die zombies er ook nog eens veel vetter uit.

CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

PLAYSTATION 5 + XBOX SERIES X

Bij een game als Crash Bandicoot 4, waarbij timing en precisie cruciaal zijn, moet de framerate zo hoog en zo solide mogelijk zijn. Op de PS4 en Xbox One schommelt de framerate echter ergens tussen de 30 en 60fps, met een 1080p-resolutie op de PS4 en zelfs maar 900p op de Xbox One S.
Op de PS4 Pro en Xbox One X draaide de game gelukkig wel strak op 60fps, maar ook op die consoles was de maximale resolutie maar 1080p, waardoor de prachtige cartoony graphics wat wazig in beeld kwamen op een 4K-scherm. Gelukkig is het op de PS5 en Xbox Series X nu mogelijk om de game in native 4K en 60fps te spelen, en die stap in resolutie is gigantisch. Wow, wat komen die graphics nu veel beter tot hun recht! »



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

PLAYSTATION 5 + XBOX SERIES X

Laten we eerlijk zijn, technisch was Star Wars Jedi: Fallen Order niet al te best en de game draaide voor geen meter op de PS4 en Xbox One S. Op de PS4 Pro en Xbox One X was het iets beter, maar de framerate bleef onstabiel en intern werd de game nog steeds maar op 1080p gerendered. Op de PS5 en Xbox Series X is dat gelukkig een heel ander verhaal.
Op de next-gen-consoles wordt de 60fps namelijk zonder problemen aangetikt en de resolutie is op de PS5 met 1440p een stuk hoger. Op de Xbox Series X is het zelfs dynamisch 4K geworden. Het is zo'n verbetering ten opzichte van de oude consoles dat Star Wars Jedi: Fallen Order nu eigenlijk pas echt lekker speelbaar is.



GHOST OF TSUSHIMA

PLAYSTATION 5

Op de E3 van 2018 zaten Wouter en ik behind closed doors met open mond te kijken naar de animaties van Ghost of Tsushima en we vroegen ons hardop af of dit niet stiekem een next-gen-game was. Alleen al die vallende blaadjes, die reageren op de wind én je voetstappen, zagen er next-gen uit. Op de PS4 en PS4 Pro was 30fps het hoogst haalbare, met op de PS4 een resolutie van 1080p en op de PS4 Pro checkerboard 4K (1800p). 60fps is gelukkig wél mogelijk op de PS5, en omdat de wind als het ware de hele wereld laat bewegen komen die animaties echt tot leven op Sony's nieuwste console. Dit is zoals blaadjes horen te bewegen! En ja, okay, ook in de battles (waarbij timing belangrijk is) is 60fps een game-changer.

HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

XBOX SERIES X

Op de Xbox One was het al mogelijk om de oude Halo-games in 60fps te spelen, maar op Xbox Series X kan je alle games uit Halo: The Master Chief Collection zelfs in native 4K en 120fps draaien! Als je een HDMI 2.1-tv hebt moet je dit verplicht een keer proberen.
Daarnaast zijn alle settings op Xbox Series X nog hoger (vergelijkbaar met ultra-settings op de PC), is het ook mogelijk om 4-player split-screen in 60fps te spelen en kun je gebruik maken van een FOV-slider, net als op de PC. Een super dikke upgrade van inmiddels behoorlijk oude games dus, waardoor de Xbox Series X het ultieme platform is om de Halo-games (opnieuw?) op te spelen.



WAAR IS DE REST?

Er zijn ook nog last-gen-games die gek genoeg nog geen next-gen-update hebben gehad, terwijl je dat wel zou verwachten. Waar is bijvoorbeeld de update voor The Last of Us 2? Of voor Death Stranding, die zelfs ook nog voor de PC is uitgekomen? En waarom krijgt alleen GTA V liefde van Rockstar, terwijl ook Red Dead Redemption 2 om een next-gen-update schreeuwt? En hoe zit het met The Last Guardian, die gek genoeg alleen zonder patches in 60fps draait? En dan is er nog Horizon Zero Dawn, waarvan ik echt verwacht dat er nog een update komt voordat Forbidden West uitkomt. Trouwens, waar is Bloodborne, waarbij 60fps een gift van de goden zou zijn? The list goes on and on...

FORZA HORIZON 4

XBOX SERIES X

Forza Horizon 4 is weer zo'n typisch voorbeeld van een game waarbij we zelfs op Xbox One X moesten kiezen tussen een native 4K-resolutie, of 60fps op 1080p. Super irritant, want 60fps in een racegame speelt heerlijk, maar het verschil in scherpte tussen 1080p en 4K is ook erg groot. De oplossing? De game nu op Xbox Series X spelen!

Xbox Series X heeft namelijk geen moeite met native 4K in 60fps in Forza Horizon 4, waardoor je het beste van beide werelden tegelijk kunt ervaren. Die combinatie maakt het nu nog steeds een van de mooiste en lekkerst speelbare racing games die er op dit moment is.





NO MAN'S SKY

PLAYSTATION 5 + XBOX SERIES X

Buiten dat No Man's Sky op launch niet bepaald de game was waar we met z'n allen op hoopten, was 'ie technisch een zooitje. Inmiddels heeft de ruimtegame een haast ontelbare hoeveelheid updates gekregen, maar de framerate is op de last-gen-consoles eigenlijk nog steeds niet stabiel te noemen, zelfs niet op de PS4 Pro en Xbox One X.

Op de PS5 en Xbox Series X draait No Man's Sky echter zonder problemen in dynamisch 4K en 60fps, maar de next-gen-hardware zorgt voor nog veel meer verbeteringen aan de game. Zo zijn de laadtijden veel korter, is er veel minder pop-up, zijn textures scherper en worden objecten in de verte eerder gerendered. Als kers op de taart is No Man's Sky op de PS5 veel beter met PSVR dan op de PS4.

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2

PLAYSTATION 5 + XBOX SERIES X

De remakes van Tony Hawk's Pro Skater 1 en 2 draaien op alle last-gen-consoles al in 60fps. Dat gaat wel ten koste van de resolutie, die op de Xbox One S schommelt tussen de 720p en 900p en op de PS4 tussen de 864p en 1080p. Op de PS4 Pro is de resolutie iets hoger, tussen 1080p en 1440p, en op Xbox One X is de resolutie 1440p.

Op de PS5 en Xbox Series X wordt die resolutie opgekrikt naar 4K, terwijl de framerate zelfs naar 120fps gaat! Die extra hoeveelheid frames zijn oprecht merkbaar tijdens het spelen, aangezien de inputlag een stuk lager ligt en je timing dus veel strakker wordt. Die soepelheid in de animaties en extra frames kunnen serieus het verschil maken tussen de dikste combo uit, of keihard op je snufferd gaan. ✖



XBOX GAME PASS

DE BESTE DEAL IN GAMING?



Vroeger was de vraag: waar haal je het GELD vandaan voor al die games? Game Pass lost dat probleem op, maar stelt er twee andere issues tegenover: 1) waar haal je de TIJD vandaan, en 2) waar haal je de HARDE SCHIJF-RUIMTE vandaan?! Graddus adviseert...

Op 1 juni 2017 lanceerde Microsoft Game Pass. 'Meer is beter', zo repte de marketing-slogan. Lekker Amerikaans. Inmiddels, bijna vier jaar later, kunnen we echter concluderen het geen holle woorden waren. Want holy fuck, wat een games krijg je in je gezicht gesmeten! Meer dan 100. Met Game Pass Ultimate komen daar zelfs nog bijna 100 EA-titels bij, net als Xbox Live Gold (lees: multiplayertoegang). En dat allemaal voor iets meer dan 10 euro per maand! Meer is beter? Ha, wat dacht je van 'anabole backlog-oppomper'?!

PR-MEDEWERKER

Jep, ik weet het: ik klink als een PR-medewerker van Microsoft. Laat ik daarom ook even de kritische journalist uithangen: third-party triple-A-games staan op launch (vrijwel) nooit direct op Game Pass. Voor, ik zeg maar wat, Hitman 3 en Resident Evil 8 ben je nog altijd aangewezen op de (online) winkel. Inclusief bijbehorend prijskaartje.
Maar een DiRT 5? Star Wars: Squadrons? The Falconeer? Ja hoor, allemaal speelbaar. Net als Halo 1 tot en met 5 en verborgen pareltjes als A Plague Tale: Innocence.
Oh damn, ga ik toch weer automatisch in de PR-modus... Ach ja, Game Pass is ook gewoon een uniek product. En door het gigantische aanbod zit er voor iedereen iets bij. Als ik mezelf als voorbeeld neem: ik game echt wel heel erg veel. Had ook zeker 50% van alle Game Pass-games al gespeeld. Maar alsnóg heb ik mijn investering 'terugverdiend'. Ruimschoots (zie kader 'Heb ik m'n geld eruit?').

PRIMA CASHCOW

Iedereen die zegt dat Game Pass geen machtig wapen is in de console wars, omdat de con-

GAMEPASS

Is Game Pass het 'geheime wapen' waarmee Microsoft de console wars wint?



'Winnen' is een groot woord, maar Microsoft differentieert zich hiermee wel eindelijk van de concurrentie. Voorheen waren Xbox en PlayStation erg vergelijkbaar, met alleen een handjevol exclusieve games die het verschil moesten maken. Maar nu is het duidelijk hoe de twee platformen verschillen: Sony zet in op harde exclusives, terwijl Microsoft 'Netflix for gaming' aanbiedt. En dat geeft het Xbox-merk niet alleen bestaansrecht, maar het maakt 't ook aantrekkelijker voor gamers om beide platformen te bezitten.





Top drie Game Pass-games?
3. Master Chief Collection
Kost tegenwoordig geen drol meer om aan te schaffen, maar is alsnog een prachtige toevoeging aan Game Pass, mede omdat het nog altijd de beste en grootste Xbox-exclusive is.
2. Control
Eén van de beste games van 2019, maar voor velen net te kort om aan te schaffen. Als Game Pass-titel is het echter perfect om 'effe' te downloaden en te spelen.
1. DOOM Eternal
De beste game van 2020, vind ik, dus dat 'ie op Game Pass staat is een wonder. Vooral omdat het verhaal nog niet is afgelopen!

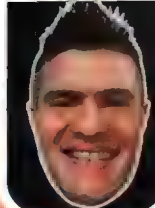
Is Game Pass het 'geheime wapen' waarmee Microsoft de console wars wint?



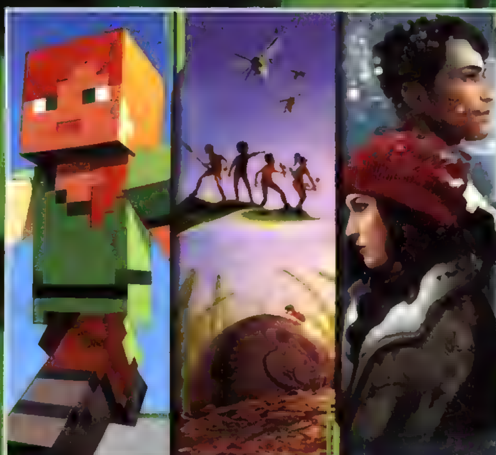
Nee, want een oorlog die niet bestaat, kun je niet winnen of verliezen. Sony wil consoles verkopen, Microsoft Azure en Game Pass. Game Pass kan wel de manier waarop gamers games consumeren grondig veranderen. En Sony kan daar met hun 'ouderwetse' model niet in meegaan.

Top drie Game Pass-games?
De beide **Ori**-delen, de **Metro**-reeks, **Gears**: er is zoveel vets. Maar Pass is voor mij vooral klein grut uitproberen. En ik moet dan wel bekennen dat ik zelden nog iets echt leuks heb gevonden.









sole wars niet meer bestaan: da's bull. Sure, Microsoft hanteert inmiddels een ander businessmodel dan Sony, maar geloof me dat beide fabrikanten gewoon nog steeds zoveel mogelijk spelcomputertjes willen verkopen. Ik bedoel maar: iemand zonder Xbox kan ook geen Game Pass-abonnement afsluiten (PC laat ik even buiten beschouwing, het zijn de CONSOLE wars) dus zal Microsoft het liefst zoveel mogelijk X-dozen verkopen. En wie is daarbij hun grootste concurrent? Precies...

Het lijkt erop dat videogame-abonnementen de toekomst van gaming zijn, en de lessen die Microsoft nu leert creëren morgen een voorsprong. Daarnaast is Game Pass ook gewoon een prima cashcow: van de 100 miljoen geregistreerde Xbox Live-gebruikers hebben al circa 20 miljoen mensen Game Pass. 20%, dus. Da's huge!

MEER DAN NETFLIX

Ik ben één van die 20 miljoen Game Pass-gebruikers. En ik ben nog steeds zeer tevreden. De aanwas van nieuwe content is goed, mijn backlog nog immer immens. Game Pass is zonder twijfel mijn meest gebruikte abonnement. Ja, zelfs meer dan Netflix.

Heb jij ook al Game Pass? Twijfel je nog? Hoe dan ook: de top vijven in dit artikel, alsook de expertise van de PU-redactie, helpen je sowieso om het game-kaf van het koren te scheiden, en de spreekwoordelijke krenten uit de Pass-pap te vissen. Of om de heer W. Brugge in de Power Unlimited-groepsapp te citeren: "Dat Game Pass hé, dat wordt nog eens wat..." »

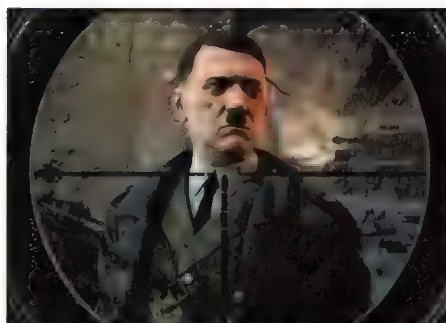


GAME PASS TOP 5:

EASY ACHIEVEMENTS

Achievementhoeren opgelet: welke games kosten het minste tijd voor de volle 1.000 Gamerscore?

5. The Walking Dead-serie.
4. What Remains of Edith Finch.
3. The Gardens Between.
2. Donut County.
1. Fractured Minds.



GAME PASS TOP 5:

GRADDUS' WANSMAAK

Verborgen parels [voor zwijnen als Graddus – Marvin].

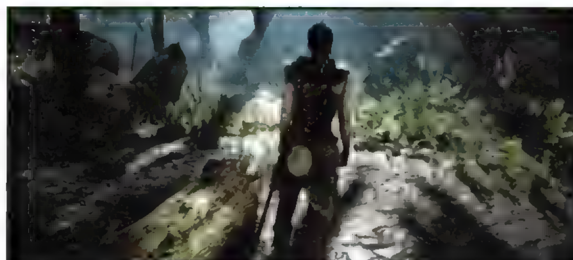
5. The Hunter: Call of the Wild.
4. Disneyland Adventures.
3. Crackdown 3.
2. State of Decay 2.
1. Sniper Elite 4.

Is Game Pass het 'geheime wapen' waarmee Microsoft de console wars wint?



Ik hou van deze Netflix-achtige abonnementsdienst, maar het is niet hét middel de console wars te winnen. Door de integratie van cloudgaming is Game Pass meer toekomstbestendig geworden, maar Sony is qua game-line-up erg sterk, en daar zou Microsofts focus moeten liggen. It's all about the games, baby!





Top drie Game Pass-games?

3. Hellblade: Senua's Sacrifice
Er is zoveel keuze om te 'snacken', maar vergis je niet: er staan echt briljante, grote game-ervaringen op Game Pass. Senua bijvoorbeeld, met een extra laag voor iedereen die met psychische problemen kampt.

2. Control
Een andere reden waarvoor zo'n dienst goed is, is games uitproberen die nogal variëren in reviewcijfers. Control bijvoorbeeld, heerlijk voor mij als techie.

1. De Banjo-Kazooie-reeks
Oke, dit is niet één game, maar hoe fijn is het dat drie vrolijke Banjo-games op Game Pass staan? Deze games zijn tijdloos en passen perfect binnen deze dienst.

Is Game Pass het 'geheime wapen' waarmee Microsoft de console wars wint?

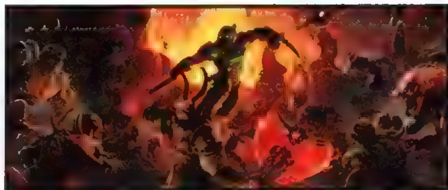


Nee, ze gaan de console wars nooit meer winnen, maar ze hebben wel een paar grote slagen in de service wars gewonnen, en dat heeft er in ieder geval voor gezorgd dat ze weer een serieuze partij zijn.

Top drie Game Pass-games?

3. Jedi: Fallen Order
2. Forza Horizon 4
1. Ori and the Will of the Wisps



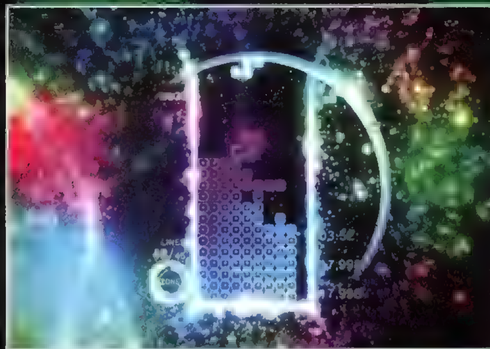


GAME PASS TOP 5:
SHOOTERS
Een top 5 met louter compléte series erin – shooterfans krijgen op Game Pass Bang voor hun Buck. Letterlijk!
5. Battlefield-serie.
4. Gears-serie.
3. Halo: The Master Chief Collection.
2. Wolfenstein-serie.
1. DOOM-serie.

GAME PASS TOP 5:
ACTION/ADVENTURE
Het 'handigste' Game Pass-genre, met games die je normaal misschien niet zou kopen/spelen omdat ze 'te kort' zijn.
5. Star Wars Jedi: Fallen Order.
4. Control.
3. Dishonored: Definitive Edition.
2. Dead Space-serie.
1. A Plague Tale: Innocence.



GAME PASS TOP 5:
RACING
Alleen al het geweldige Forza Horizon 4 is de aankoopprijs van Game Pass waard.
5. F1 2019.
4. Hotshot Racing.
3. Need for Speed Heat.
2. DiRT 5.
1. Forza Horizon 4.





HAAL IK M'N GELD ERUIT?
Voordat ik met Game Pass begon was m'n grootste angst: haal ik mijn geld er wel uit? Zeker 50% van de games had ik al lang en breed in de kast staan. De Battlefields, Halo's en Gears of Wars'en van deze wereld had ik reeds voltooid.
Welnu, laat ik er een simpel rekensommetje op los laten: de kosten van mijn Game Pass-abonnement tot nog toe vs. de kosten van de games die ik via de dienst gespeeld heb:

- **Gemaakte kosten:**
  Acht maanden Game Pass à 9,99 euro per maand = 79,92 euro.
- **Kosten gespeelde games** (oa. Tetris Effect, Shadow Warrior 2 en Control):
  20 stuks à gemiddeld 25 euro = 500 euro.

Ik ben geen raketgeleerde, maar volgens bovenstaande berekening heb ik om precies te zijn dus HEEL VEEL WINST! En dan heb ik spellen die ik vijf minuutjes gecheckt heb om tot de conclusie te komen dat het niks voor mij is, nog niet eens meegeteld...

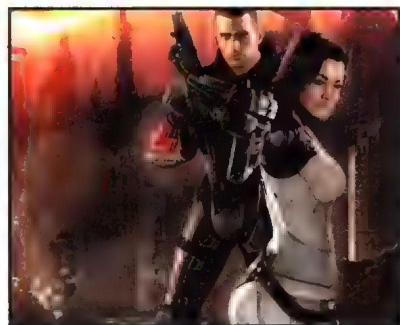


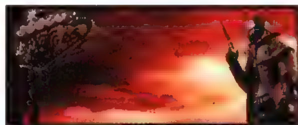
GAMEPASS

Is Game Pass het 'geheime wapen' waarmee Microsoft de console wars wint?



Met de snelheid waarop nieuwe games op Game Pass verschijnen, zal Microsoft veel mensen over weten te halen om een Xbox in huis te halen. Waaronder ondergetekende. Ik denk echter niet dat ze de console wars ermee winnen, Microsoft laat juist zien op een ander front te vechten dan Sony. Op naar de Gamepass-wars!





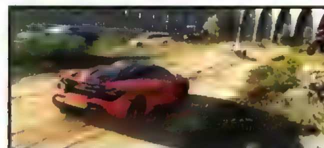
Top drie Game Pass-games?
3. Dragon Age: Origins
Een top 3 met dikke RPG's, waarom ook niet. Dragon Age: Origins is zó verdomd goed, ik snap eigenlijk niet waarom ik 'm al jaren niet meer gespeeld heb.
2. Fallout: New Vegas
En tel hier de andere Bethesda-games die sinds de overname op Game Pass staan maar bij op. Skyrim, Morrowind, Fallout 4, de Wolfensteins...
1. Mass Effect 2
Een van de games die ik tot aan mijn dood zal blijven herspelen. Wát een verhaal, wat een setting, wat een belevenis! Is de remaster er al???

Is Game Pass het 'geheime wapen' waarmee Microsoft de console wars wint?



Ik weet niet of Microsoft 'wint', maar het is wel een fantastische tool om ook andere diensten mee te laten groeien. Denk aan deals met Disney Plus, EA Play en binnenkort misschien wel Discord. In combinatie met xCloud wordt Game Pass gewoon een killer-feature waar Sony wel een antwoord op móét verzinnen in de toekomst.





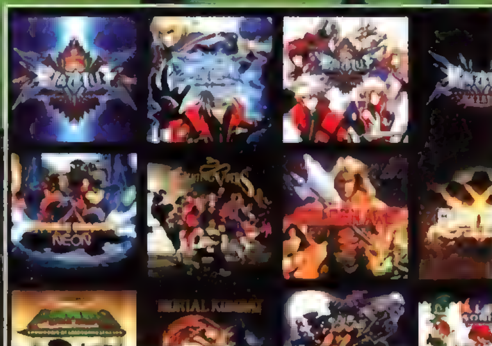
Top drie Game Pass-games?
3. Ori and the Will of the Wisps
Een van de beste platformers die ik ooit heb gespeeld, met een sublieme leercurve, prachtige omgevingen en een verhaal waar ik een brok van in m'n keel kreeg.
2. Forza Horizon 4
Niet zo goed als Horizon 3, maar qua graphics echt een fantastische en zeer gevarieerde racegame.
1. Tell Me Why
Ik eet Dontnod-games op alsof het warme broodjes kip zijn, en deze meer volwassen en empathische twist over een jeugdtrauma ging er goed in.

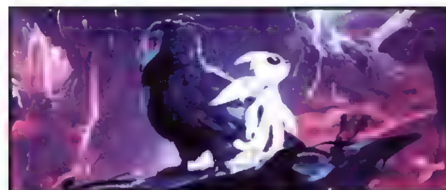


PLAYSTATION NOW: EEN SERIEUZE CONCURRENT?

PlayStation Now. Je hoort er niemand over, maar het is wel gewoon Sony's 'antwoord' op Game Pass. Het principe is hetzelfde: voor een maandelijks bedrag (9,99 euro) krijg je toegang tot een enorme bibliotheek PS4-, PS3- en zelfs PS2-games. Zo'n 700 stuks, dus nog flink wat meer dan bij Microsoft!
Waarom heeft dan niemand het over PlayStation Now? Simpel: op Game Pass zijn triple-A first-party-titels als Gears, Forza en Halo op day one speelbaar, maar Sony kiest voor een andere strategie. God of War, de nieuwe Horizon: ze staan pas maanden na release op PlayStation Now. En dan kun je nog je complete, rijke backlog aanbieden (Uncharted 2 en ICO zijn nog altijd briljant); juist die verse shit is waar het om draait.
Momenteel is PlayStation Now dus eigenlijk geen serieuze concurrent van Game Pass. Iets wat misschien ook wel nooit gaat gebeuren, aangezien Sony recent aangaf dat ze het business-model achter Game Pass als 'non-sustainable' zien. Oh well...







GAME PASS TOP 5:
PLATFORMERS

Deze platformers speel je via het Game Pass-platform op een Xbox-platform. Platformception?

5. New Super Lucky's Tale.
4. Celeste.
3. Ori and the Will of the Wisps.
2. Yooka-Laylee and the Impossible Lair.
1. Banjo Kazooie-serie.

GAME PASS TOP 5:
RPG'S

Ook aan het wachten op de nieuwe Elder Scrolls/Fallout/Dragon Age? Speel gewoon de 'oudjes' nog een keer...

5. Eastshade.
4. The Outer Worlds.
3. Octopath Traveler.
2. Mass Effect-serie.
1. The Elder Scrolls-serie.



GAME PASS TOP 5:
PUZZEL/SIM

Behalve deze top 5 staat Game Pass vol met allerlei vage puzzely/simmy indies waar IK niet blij van word, maar JIJ misschien wel!

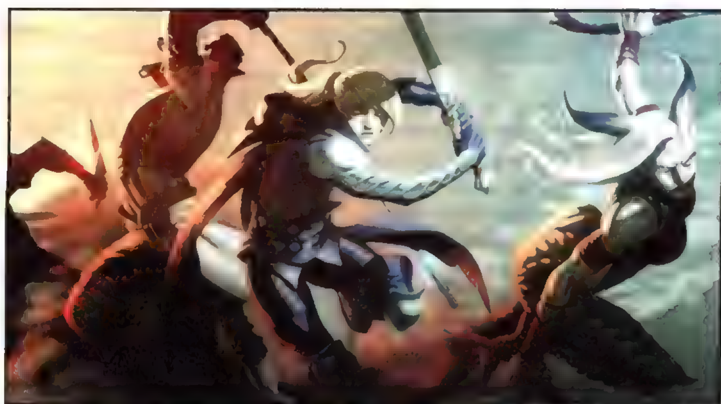
5. Empire of Sin.
4. The Outer Wilds.
3. Planet Coaster: Console Edition.
2. Peggle.
1. Football Manager 2021 Xbox Edition.

GEEN GAMEPASS



Waarom geen Game Pass?
Omdat ik mijn games het liefst fysiek in mijn kast zie staan. Ik koop ze op het moment dat ik ze wil spelen en daarna zijn ze voor altijd van mij. Ook heb ik simpelweg geen zin in nóg een abonnement. Zeker niet op de Xbox, de console waar ik verreweg het minst op speel.

Wat zou je overhalen om het wel te halen?
Microsoft kan me alleen overhalen als er games die ik dolgraag wil spelen exclusief op Game Pass uitkomen. Denk aan Dragon Age 4! Dan heb ik – met veel tegenzin – weinig andere keus.



Waarom geen Game Pass?
Nooit echt de behoefte gehad om een abo te nemen.

Wat zou je overhalen om het wel te halen?
Nee, ik heb geen Game Pass, maar sinds kort mag je dat misschien lezen als 'Ik heb NOG geen Game Pass'. Want als Bethesda achter die muur gaat schuilen... ✖



DE TERUGKEER VAN RYU HAYABUSA, DE KONING DER UITDAGING...

...IS HELAAS NIET WAT HET LIJKT

Dark Souls? Bloodborne? Sekiro? Nioh!? Pfffffft, dat zijn babygames. In Sams tijd speelde men games die wérkelijk uitdagend waren, zoals Ninja Gaiden. En Ninja Gaiden Black. En Ninja Gaiden II.

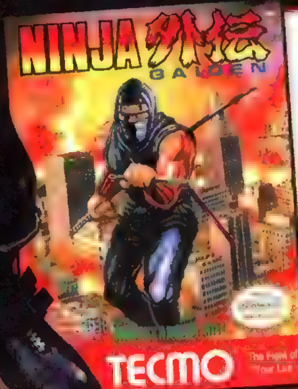
Het afgelopen decennium stond, qua uitdaging in gaming, uiteraard in het teken van From Software en hun Soulsgames. Maar dat was in het decennium ervoor wel even anders! Toen was er een hele andere franchise die gamers angst inboezemde: Ninja Gaiden. En daar bedoel ik de vernieuwde Ninja Gaiden mee, zoals ontsproten uit het brein van de beruchte en flamboyante Tomonobu Itagaki. Nou stond retro-Ninja Gaiden (lees: de NES-trilogie) ook al synoniem voor "mama, help", met z'n vijanden die je van alle kanten overrompelden en vogels die je acrobatische sprongen op de lulligste momenten onderbraken, zoals vlak boven een dodelijk ravijn. Maar Ninja Gaiden uit 2004, exclusief voor de Xbox? Dat was andere koek. Die sloot je in het eerste level al op in een kleine kamer met vier bliksemsnelle, onvergeeflijke, dodelijke ninja's. "Succes, LOL", was de boodschap. En dat was behoorlijk ongekend, vooral in een tijd waarin de concurrentie alleen bestond uit (toegankelijkere) games als de eerste Devil May Cry en, een jaar later, God of War.

RESPECT

Het Xbox 360-exclusieve Ninja Gaiden II ging daar in 2008 goed overheen. De actie was zo overweldigend, sadistisch, over de top en bloederig dat sommige recensenten de game minpunten gaven voor de ogenschijnlijk oneerlijke manier waarop ze (zelfs op de standaard moeilijkheidsgraad) vernietigd werden. Toch was het diezelfde concessieloosheid die de Ninja Gaiden-naam nog legendarischer maakte, én die voor een fanbase zorgde met een haast ongeëvenaarde loyaliteit en passie. Want zoals we de afgelopen jaren ook al met soulslikes hebben gezien: gamers houden er niet van om bij het handje genomen te worden. En vanuit die optiek respecteerde niemand z'n publiek en eigen visie zo diep als Itagaki met z'n twee klassiekers. Vandaar dat fans wereldwijd zowat uit hun stoelen gelanceerd werden van blijdschap toen ze hoorden dat deze games, in juni, eindelijk een gecompileerde heruitgave krijgen voor de huidige generatie platformen... tot ze hoorden waar deze collectie werkelijk uit zal bestaan.

AFWEZIG

Want wat wellicht niet iedereen weet, is dat de drie 'moderne' Ninja Gaiden-games (ja, er is ook een derde; daarover straks meer) meerdere uitvoeringen hebben, die allemaal verrassend veel van elkaar verschillen. En omdat ze zo van elkaar verschillen, is de Hayabusa-achterban erg vocaal over welke edities gezien worden als de allerbeste. Spoiler alert: die zitten niet inbegrepen in de aankomende Ninja Gaiden: Master Collection, onder andere omdat een groot deel van hun broncodes verloren lijkt te zijn gegaan. Shit. Laat me je dus even uitleggen welke vormen de moderne Ninja Gaiden-trilogie allemaal heeft aangenomen, en welke het tot de Master Collection hebben geschopt!



NINJA? NEEN/JA!

Ben je net als ondergetekende een gamend fossiel, en herinner je je wél ultra-uitdagende ninjagames voor de NES, maar niét de naam Ninja Gaiden? Dat kan kloppen, want die games zijn hier uitgekomen onder de naam Shadow Warriors. Bedankt hoor, censuur! Dankzij de plotselinge populariteit van vechtsportfilms zoals die van Bruce Lee, waren ninja's opeens in elke vorm van multimedia te vinden. Tot grote ergernis van bezorgde ouders, die alle ninja-gerelateerde zaken maar veel te eng, exotisch en gewelddadig vonden. Deze bezorgdheid leidde in Europa tot een periode van censuur, waarbij het woord 'ninja' vervangen werd met iets minder Aziatisch, zoals 'warrior' of 'hero'. Ninja Gaiden werd dus Shadow Warriors... en, ja, de Ninja Turtles werden de Teenage Mutant Hero Turtles!





NINJA GAIDEN

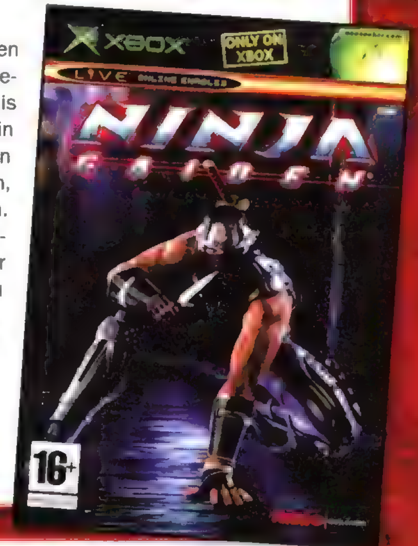
INNOVATIEF, BRUTAAL, TIJDLOOS

NINJA GAIDEN (XBOX, 2004)

Itagaki's ninjagames staan bekend om hun diepgaande combat, maar de eerste Ninja Gaiden was veel meer dan 'slechts' een hack-&-slash-epos. Zo had het een met zichzelf verbonden wereld die verkenning en backtracking aanmoedigde, omgevingspuzzels die soms zelfs lichtjes aan Zelda deden denken, en een flinke focus op acrobatisch platformspektakel. Vooral dat laatste liet je echt in de schoenen (sorry, jaki-tabi) stappen van een ninja, want niemand beweegt als Ryu Hayabusa; zelfs de Prince of Persia heeft nooit zo soepel langs muren kunnen rennen. En deze unieke, bovenmenselijke atletiek kwam ook terug in de combat, want waar de meeste van dit soort actiegames relatief gegrond blijven in hun gehak, nam Hayabusa de verticaliteit van z'n levels op in z'n moordlustigheid. Een vijand onthoofden door tegen een muur aan te rennen, te springen, en de Flying Swallow-move uit te voeren? Dat voelt zelfs 17 jaar later nog bijzonder.

DENK!

Ondanks de geweld(dad)ige aanvals- en bewegingsopties is Ninja Gaiden allesbehalve makkelijk, want vijandelijke agressie is een constante factor. Je móét dus constant in beweging blijven, want button-bashen leidt tot een vroege dood. Hayabusa is wellicht super atletisch, maar hij kan z'n aanvalsanimaties niet onderbreken. Je moet dus weloverwogen aanvallen. En z'n krachtige ultieme technieken? Die kun je uitvoeren door dezelfde energie te gebruiken die je normaliter zou gebruiken als valuta of om jezelf te helen. Keuzes, keuzes, keuzes! Met andere woorden: Ninja Gaiden is snelschaken; constant moeilijke afwegingen maken. Het is de 'thinking man's action game'. Als Devil May Cry draait om stijl en God of War om agressie, dan draait Ninja Gaiden om efficiëntie. En is dat niet de ultieme samenvatting van wat een ninja is?



NINJA GAIDEN BLACK (XBOX, 2005)

Ondanks het succes van Ninja Gaiden vond Itagaki dat het beter kon, en dus 'herbalanceerde' hij de game met gratis DLC genaamd de Hurricane Packs. Deze DLC verbeterde de camera, voegde nieuwe vijanden toe, krikte de intensiteit op, en deed nog veel meer. Vervolgens bracht hij een jaar later zijn ultieme versie van Ninja Gaiden uit: Ninja Gaiden Black. Dit was in feite de originele game plus de twee Hurricane Packs, maar met nóg meer toevoegingen en verbeteringen. De meest gewaardeerde daarvan zijn de uit 50 uitdagende levels bestaande Mission Mode, en de twee extra moeilijkheidsgraden: Ninja Dog voor beginners, en het maar voor weinig gamers weggelegde Master Ninja. Met andere woorden: Ninja Gaiden Black was de Director's Cut van Ninja Gaiden, en het is dan ook deze versie die zowel door het gros van de NG-community als door Itagaki himself wordt gezien als de ultieme versie van Ninja Gaiden. En die zit helaas dus níét in de Master Collection.

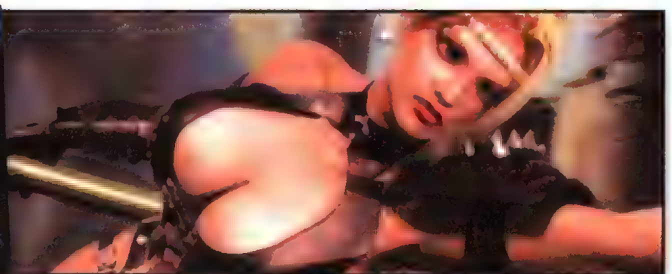


NINJA GAIDEN SIGMA (PS3, 2007) & NINJA GAIDEN SIGMA PLUS (PS VITA, 2012)



Terwijl Itagaki bezig was met Ninja Gaiden II, mocht zijn protegé, Yosuke Hayashi, aan de slag met een PlayStation 3-port van de eerste game. En wat eerst een simpele port moest worden van Black, werd uiteindelijk een volledig eigen expressie, met mooiere graphics, extra wapens, meer save points en meer speelbare content. Dat laatste vooral in de vorm van een handjevol levels omtrent het voorheen onspeelbare personage Rachel; iemand die in de vorige versies eigenlijk alleen maar herinnerd werd vanwege haar 'opvallende' verschijning. Sigma heeft veel fans, mede vanwege de extra content, maar er zijn minstens net zoveel gamers die hun ogen rollen bij het zien van de minder dynamische Rachel-levels en het voelbaar lagere uitdagingsniveau. Itagaki zelf vindt Sigma in ieder geval een inferieure versie ten opzichte van 'zijn' Ninja Gaiden Black, maar goed, het is wel deze versie die we krijgen in de Master Collection. »





NINJA GAIDEN II DE ENGEL DES DOODS



NINJA GAIDEN II (XBOX 360, 2008)

Als Itagaki één ding van zijn legendarische magnum opus had geleerd... dan is het dat het te gebalanceerd was. Hij wilde geen allesomvattend ninja-avontuur meer maken; hij wilde het tofste element ervan isoleren en dat met duizend vermenigvuldigen. En dat is exact wat Ninja Gaiden II werd: het puurste, vernietigendste destillaat van alles wat Ninja Gaidens combat zo verslavend maakte. Veel critici zagen dit vervolg daarom als een stap terug, want de verkenbare wereld, de precisie-vereisende platformsegmenten en de videogamey omgevingspuzzels waren hier zo goed als verdwenen. In plaats daarvan bestond Ninja Gaiden II uit voornamelijk lineaire levels, gevuld met combat, combat en nog eens combat. Want Ninja Gaiden II heeft schijt: aan subtiliteit, aan consistentie, aan de speler, en, LOL, zelfs aan z'n eigen engine. De game blijft je zoveel agressieve vijanden voorschotelen dat je de console soms bijna ziet zweten.

VERMINKING

"Maar dat klinkt lang niet zo leuk als de eerste game?", hoor ik sommigen van jullie denken. Nou, misschien wel. Want de groteske hoeveelheden vijanden, bloed en geweld zijn hier niet (alleen) voor esthetische redenen; ze zijn er om het eerder genoemde snelschaken te versterken. Moest je in Ninja Gaiden tien keuzes per seconde maken? In deel twee zijn dat er 100. "Welk wapen gebruik ik voor deze groep? Welke vijand krijgt prioriteit? Ga ik voor maximale schade of beëindig ik m'n combo sneller om een tegenaanval te voorkomen? Zal ik eerst wat ledematen afhakken zodat sommige vijanden effe wat minder irritant worden, wetende dat ze dan wel in kruipende, explosieve zelfmoordterroristen veranderen?" Sure, Ninja Gaiden II is allesbehalve elegant, maar het slaagt er wel verdomd goed in om je consistent 'in de flow' te brengen; een zeldzaamheid in gaming. In dat opzicht is het misschien wel de beste game in de franchise.



NINJA GAIDEN SIGMA 2 (PLAYSTATION 3, 2009) EN NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS (PS VITA, 2013)



De reden dat het gros van Ninja Gaiden-fans met afkeer praat over Sigma 2, is omdat het de radicale, meedogenloze filosofie van Ninja Gaiden II aan de kant schoof voor een... 'toegankelijkere' ervaring. Ninja Gaiden II moest voor iedereen worden, blijkbaar. En dus werd het aantal vijanden drastisch teruggedraaid. De overdreven gore werd zelfs volledig vervangen; het onthoofden van een vijand resulteert in Sigma 2 in een paarse gloed in plaats van een rode bloedfontein. Beledigend. Sigma 2 probeert de speler van deze veranderingen af te leiden, wederom met extra content als nieuwe wapens en extra levels waarin je als verscheidene vrouwelijke ninja's speelt (en, toegegeven: die nieuwe bossfight tegen het Vrijheidsbeeld – echt waar – is verdomd sick) maar het kan niet verbergen dat de game inherent een compleet ander, gecastreerd beestje is dan Ninja Gaiden II. Sigma 2 vraagt dus minder van de speler, maar geeft ook véél minder terug. En die zit dus wél in de Master Collection.

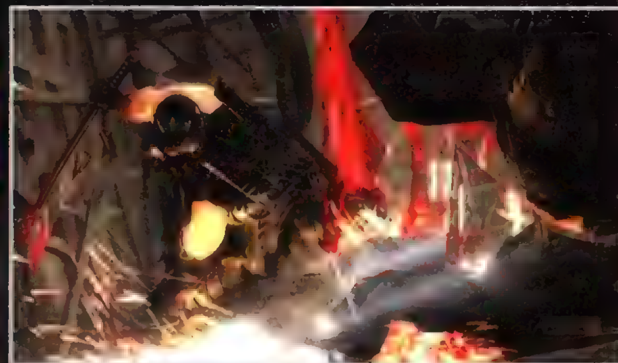


JAPANS VAKMANSCHAP ONTMOET HOLLANDSE EXPERTISE

Is je honger naar Ninja Gaiden met dit artikel aangewakkerd, en wil je met je eigen ogen zien hoe sick de moderne trilogie kan zijn? Bezoek dan het crimineel ondergewaardeerde YouTube-kanaal Raeng, van de Hollandse tekenaar Hasker Brouwer. Op dit kanaal kun je namelijk zijn vele Ninja Gaiden-runs bekijken, zoals de playthroughs waarbij hij zich limiteert tot maar één van de vele wapens. Staar je echter niet blind op Ninja Gaiden, want er zijn er ook uitstekende (en zelfs baanbrekende) playthroughs te vinden van andere legendarische actiegames, zoals Metal Gear Rising: Revengeance. Brouwer is dan ook een van de grootste Nederlandse autoriteiten en vernieuwers op het gebied van het 'character action game'-genre. En als je daar meer bewijs van wil dan moet je vooral zijn uitstekende website Stinger-Magazine.com bezoeken, waar de beste man onder andere artikelen publiceert over alles wat actiegames zoals Ninja Gaiden zo magisch maakt.

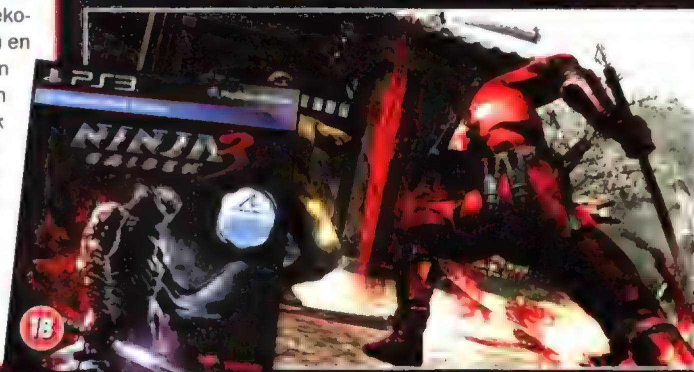


NINJA GAIDEN 3
ALS EEN SAMOERAI ZONDER MEESTER



NINJA GAIDEN 3 (XBOX 360, PLAYSTATION 3, 2012)

Sigma 2 bewees al dat Ninja Gaiden zonder Itagaki aanvoelde als een gemuilkorfde rottweiler, maar niemand had zich kunnen voorbereiden voor de natte scheet genaamd Ninja Gaiden 3. Team Ninja wilde een 'gestroomlijnde' derde game uitbrengen om zoveel mogelijk gamers aan te spreken, maar het eindproduct kon bijna niemand bekoren. Zo had de game maar één hoofdwapen (het zwaard) en probeerde het z'n gebrek aan diepgang te verbergen met de verschrikkelijkste QTE's ooit. Want waarom genieten van Ryu z'n acrobatiek als je hem ook op langzame wijze muren kunt laten beklimmen door herhaaldelijk L1 en R1 in te moeten drukken, right?! Van intelligente uitdaging was nauwelijks sprake, en daarbovenop probeerde de game je ook nog eens schuldig te laten voelen met een halfbakken plot over de morele consequenties van Ryu z'n moordlust. Vet, man.



NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE (XBOX 360, PS3, WII U, 2013)

Gelukkig luisterde Team Ninja naar de terechte kritiek die hun Itagaki-loze derde deel te verduren had gekregen, met als gevolg het drastisch verbeterde Razor's Edge. Deze tweede editie bracht bloederigheid en verminking terug, sneed een groot deel van die irritante QTE's eruit, voegde meer wapens en agressievere vijanden toe, en, jawel, plakte er ook wat extra levels aan vast waarbij je als rondborstige dames speelt. De game flirtte zelfs met de diepgang van vorige games met systemen als Bloody Rage, een combometertje dat bijhoudt hoeveel vijanden je in korte tijd achter elkaar doormidden kunt klieven, om je vervolgens te belonen met vernietigende Ultimate Techniques. Razor's Edge is in de kern nog wel dezelfde game als Ninja Gaiden 3 – het kan zich dus niet meten met z'n illustere voorgangers – maar het is wél een vermakelijke ervaring; een die smeekt om een eerherstellend vervolg!

DE SLEUTEL TOT NINJA GAIDEN 4...

Het is jammer dat iets genaamd de 'Master Collectie' niet de beste en meest geliefde versies van deze trilogie bevat – laat staan alle – maar... is dat een reden om deze compilatie volledig aan je voorbij te laten gaan? Ik vind van niet. Dat we van het unieke Ninja Gaiden II enkel de teleurstellende, terughoudende Sigma 2-versie krijgen is pijnlijk, maar de eerste Sigma is een prima versie van Ninja Gaiden en Razor's Edge is Ninja Gaiden 3 in z'n best mogelijke vorm. Prima bundel, vooral voor nog geen €40. Bovendien heeft Team Ninja al laten doorschemeren dat het succes van de Master Collection bepalend gaat zijn voor de mogelijke ontwikkeling van een vierde deel. En wil je toch ook nog Ninja Gaiden Black en de 'vanille' Ninja Gaiden II kunnen spelen? Dan heb ik goed nieuws: zowel Black als Ninja Gaiden II zijn dankzij backwards compatibility speelbaar op zowel de Xbox One als de Series S/X. Je kunt ze zelf nog gewoon digitaal aanschaffen! Dan maar zelf een 'master collection' maken, niet waar?



RYU HAYABUSA: EEN VECHTERSBAAS IN HART EN NIEREN



Ryu Hayabusa is de meest iconische ninja in heel gaming, en heeft in de geschiedenis van dit medium wellicht alleen wat concurrentie gehad van Capcoms Strider Hiryu (Strider) en Sega's Joe Musashi (Shinobi). Er zijn daarom behoorlijk wat gamers die al jaren roepen dat Hayabusa een plekje verdient in het legendarische pantheon van Super Smash Bros. Ultimate. Helaas heeft Team Ninja-grootmeester Fumihiko Yasuda vorige maand in een interview laten vallen dat hij "nog altijd op een uitnodiging wacht", wat jammerlijk nieuws is gezien het feit dat het einde van de DLC voor Smash Ultimate al in zicht is. Wil je toch nog op competitieve wijze aan de slag kunnen met de stoere, in het zwart geklede ninja? Pik dan een de vele Dead or Alive-vechtgames op (tevens van Team Ninja); niet alleen is Hayabusa in elk deel speelbaar, hij is ook nog eens een essentieel onderdeel van het overkoepelende verhaal van de serie!

VAN EEN HIT NAAR EEN MISSER

DE RAMP DIE DE Wii U HEETTE



Aanstaande juni is het precies tien jaar geleden dat Nintendo onthulde wat we konden verwachten van de opvolger van de Wii. Maar eigenlijk ging het bij die onthulling van de Wii U al mis. Jurjen was erbij.

Nintendo's E3-presentatie van 2011 begon met een klassiek orkest dat een opzwepende medley van Zelda-muziek speelde, terwijl op het grote scherm enkele van de meest memorabele beelden uit de gehele Zelda-serie werden getoond. Zodat we allemaal weer even wisten tot welke grootse dingen Nintendo in staat was.
Wat volgde was minder.

TIJD VOOR IETS NIEUWS

Net als de andere mensen in de zaal, was ik razend benieuwd naar wat het nou precies zou worden: de opvolger van de Wii, de nieuwe console van Nintendo waar tot dan nog met de naam Project Café naar werd verwezen, het systeem dat weer jaren naast mijn tv zou staan om als main system toegang te geven tot de nieuwste Nintendo-games.
De Wii was na de lancering in 2006 een instant monsterhit geworden, met name vanwege de drempelverlagende motion controls, waardoor zelfs oma een potje tennis op tv kon spelen. Maar rond 2010 was de betovering van motion controls wel een beetje uitgewerkt, draaiden teveel games enkel om die motion control-gimmick, en begonnen de graphics van die games door het gedateerde binnenwerk van de Wii steeds fletser af te steken tegenover die van andere, geavanceerdere systemen.
Het was duidelijk tijd voor een nieuw systeem, en tijdens de E3 van 2011 zou Nintendo dat nieuwe systeem gaan onthullen. Maar dat deden ze op een manier die zo onduidelijk was, dat ik de zaal na afloop in verwarde toestand verliet.

WIJ EN JIJ

Na het onthullen van de naam Wii U, gaf Nintendo-woordvoerder Reggie meteen maar even een verklaring van die malle naam: het staat voor Wij en Jij, dus eigenlijk voor iedereen. Maar, vervolgde hij, de U kan ook staan voor Uniek, Unificerend en misschien zelfs Utopisch.
Daarna werd de GamePad getoond. Een brede controller met een beeldscherm in het midden.
Er volgde een filmpje waarin iemand met een stylus op dat beeldscherm tekende, twee mensen met hun vingers Halma op dat scherm speelden, iemand videobelde via de GamePad en een vrouw de controller op de grond legde om eroverheen te zwiepen met een Wii-afstandsbediening, waarna het balletje dat eerst nog zichtbaar was op de GamePad 'op magische wijze' op het tv-scherm verscheen. Kortom: allemaal zaken waar Wij en Jij niet op zaten te wachten.
De graphics van de getoonde games waren erg simpel, van Wii Sports-niveau. Tussen de games door verschenen lovende teksten over de 'new controller'. De Wii U-console zelf werd niet getoond (al kon een spiedend oog hem ergens op de achtergrond ontwaren), laat staan dat er iets over de capaciteit van dat systeem werd gezegd. En zo groeide tijdens de presentatie bij mij, en niet alleen bij mij, de zowel verontrustende als geruststellende gedachte dat we hier slechts met een nieuwe controller voor de Wii te maken hebben, en dus niet met een heel nieuw systeem.
Wat het later toch echt wel bleek te zijn.

ASYNCHROON SPELEN

Na afloop van Nintendo's presentatie baande ik me in verwarde toestand een weg naar een voor mij bekende Nintendo of Europe-vertegenwoordiger. Ons gesprek verliep ongeveer als volgt.

'Wat heeft Nintendo daarnet aangekondigd?'
'Hoe bedoel je?'
'Is het een nieuwe controller of een nieuw systeem?'
'Een nieuw systeem, natuurlijk.'







'Maar... waarom?'
'Waarom wat?'
'Wat... hoe wil Nintendo dit gaan verkopen? Wat is het voornaamste verkooppunt?'
'Hoe bedoel je?'
'Nou, bij de Wii was het duidelijk: met dit systeem kun je met de afstandsbediening door de lucht zwiepen om games te besturen. Maar wat maakt de Wii U nu eigenlijk mogelijk?'
'Oooh, eh, Asynchroon gamen.'
'Wat?'
'Asynchroon gamen. Dus dat de ene speler een andere rol heeft dan de andere spelers.'
Precies op dat moment verdween mijn hoop dat het nog goed zou komen met Nintendo. Althans, met dat gekke nieuwe systeem van ze.

SLECHTST VERKOCHTE CONSOLE

Ik beschreef hiernaast al enkele mogelijkheden van de GamePad die mensen blijkbaar moesten aanspreken, zoals voor potjes huiskamergolf, tekenen en Halma. Tijdens de presentatie demonstreerde Nintendo ook nog andere mogelijkheden, zoals de mogelijkheid om jezelf met de GamePad in handen te wegen op het balance board, de mogelijkheid om foto's vanaf de GamePad naar de tv te swipen en om de Wii U GamePad als een vizier op een plastic gun te zetten. Van al die mogelijkheden heb ik in de vijf jaren dat de Wii U mijn main-Nintendo-systeem was precies nul keer gebruik gemaakt.
Inmiddels liggen de Wii U-jaren alweer een tijdje achter ons en kunnen we de rekening opmaken. Er zijn in totaal ruim 13 miljoen Wii U-systemen verkocht. Veel minder dan van voorganger Wii (101 miljoen) en opvolger Switch (ruim 80 miljoen, en duidelijk op koers om de Wii in te halen). Het is na de Virtual Boy (over rampen gesproken) de slechtst verkochte console van Nintendo geworden.
De voornaamste reden voor het falen van de Wii U ontdekte ik al tijdens de presentatie: het ding had geen duidelijke, aansprekende boodschap. Bovendien dachten veel 'gewone consumenten' zelfs jaren na de lancering nog dat de Wii U gewoon het zoveelste accessoire voor de Wii was.
Door de matige verkopen leed Nintendo flinke verliezen, in 2014 bijvoorbeeld zo'n 335 miljoen euro.

WEL LEUK

Natuurlijk waren er ook wel dingen die wél goed en leuk waren aan de Wii U. Zoals dat asynchrone gamen. Dat bleek leuk te werken in Mario Chase, het tofste onderdeel van lanceringstitel Nintendo Land, waarin de speler met de GamePad zich moest verstoppen voor de andere spelers. Maar goed, dat was dan ook de enige game waarin dat asynchrone gamen goed werkte.
Andere sterke punten van de Wii U? Nou ja, Nintendo had er zowaar een soort online-strategie voor bedacht, en die bleek goed te werken. In elk geval stukken beter en veelzijdiger dan de vrijwel ontbrekende online-strategie voor de huidige Switch.
MiiVerse was een uitstekend en typisch Nintendoiaans social network, dat goed werkte met de geinige Mii-personages, terwijl de Virtual Console toegang bood tot een schatkamer aan gouden oudjes die eerder verschenen voor klassieke systemen als NES, SNES, N64, Mega Drive en Neo-Geo.
En natuurlijk waren de nieuwe games die Nintendo voor de Wii U uitbracht (meestal) ook weer zo goed als je van Nintendo mag verwachten.



HOOGTEPUNTEN

De allerbeste Wii U-game verscheen in 2017, aan het einde van Wii U's levensspan: The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Een game die mensen ironisch genoeg vooral kennen van de Switch-versie die tegelijkertijd verscheen.
De eerste, echte must-have-game die voor de Wii U verscheen was Mario Kart 8. Toen die game in mei 2014 verscheen, begon de Wii U zelfs even lekker te verkopen. Iets vergelijkbaars gebeurde toen Super Mario Maker verscheen in 2015. »













Andere hoogtepunten uit het Wii U-assortiment? Wat dacht je van Pikmin 3, Super Mario 3D World, Bayonetta 2, New Super Mario Bros. U, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Captain Toad: Treasure Tracker en Wonderful 101 – allemaal games die inmiddels ook speelbaar zijn op de Switch, al dan niet in luxere vorm. Wii U-games als Splatoon, Paper Mario: Color Splash, Super Smash Bros. en Hyrule Warriors zijn niet direct geport, maar zijn via (betere) sequels ook al naar de Switch gekomen. Dus, tja, echt redenen om de Wii U nog eens aan te zwengelen of als retro-console in huis te halen zijn er eigenlijk niet.



De HD-versies van Zelda: Wind Waker en Zelda: Twilight Princess zijn zo'n beetje de enige hoogtepunten uit de Wii U-jaren die nog niet naar de Switch zijn geport, maar dat gaat vast nog wel gebeuren.

IDEEËN

Wat was nu eigenlijk dé gedachte achter de Wii U? Ik vermoed dat die er niet echt was. Het 'nieuwe' was natuurlijk dat tweede scherm dat de GamePad aan de game-ervaring toevoegde. Een idee dat zich al min of meer had 'bewezen' door de succesvolle DS-serie. Bij de Wii U konden spelers het tweede scherm gebruiken voor allerlei dingen, zoals asynchroon gamen, gamen terwijl iemand anders tv kijkt, plattegronden en inventarissen checken, en – moet Nintendo gedacht hebben – wie weet wat wij en andere ontwikkelaars er in de toekomst nog voor kunnen verzinnen? Helaas sloegen de aanvankelijke ideeën niet echt aan en bleven andere goede ideeën uit. Dat wel blijkt uit het feit dat de beste games (zie vorige alinea) niet of nauwelijks gebruik maakten van dat tweede scherm, en dus ook zonder veel moeite naar de Switch geport konden worden.

HITS EN MISSERS

Heeft Nintendo een fout begaan door de Wii U uit te brengen? Nee, eigenlijk niet. Net zo min als andere bedrijven kan Nintendo in de toekomst kijken om te zien welke vernieuwende ideeën wel of niet zullen aanslaan. Soms moet dat gewoon blijken in de praktijk. En dan valt het soms tegen. Of juist mee. Nintendo's drang om steeds weer met iets anders dan de concurrenten te komen heeft geleid tot enor-



weetje · weetje

Dat The Legend of Zelda: Breath of the Wild dé game moest worden die het nut van de GamePad zou bewijzen, zie je terug in de voorname rol die de Sheikah Slate in die game speelt. Die tablet is namelijk direct gebaseerd op de GamePad en de vele manieren waarop je het scherm van die controller zou kunnen gebruiken.

NOG MEER PORTS NAAR DE SWITCH?

De meeste goede Wii U-games zijn inmiddels via ports of betere sequels op de Switch te spelen. Maar zijn er nog titels over die voor een port in aanmerking zouden komen?

Wat first party-titels betreft, hoeven we ons over ports van Star Fox Zero, Wii Fit U en Art Academy, en Animal Crossing: amiibo Festival geen zorgen te maken: daar zit niemand op te wachten. Daarnaast zijn er nog wat 'behoorlijk goede' games die zo sterk gebaseerd zijn op het extra scherm van de GamePad dat ports onwaarschijnlijk zijn, zoals Kirby And The Rainbow Paintbrush, Nintendo Land en Game & Wario. Als we die wegstrepen blijven er eigenlijk nog maar drie first-party-Wii U-games over die mogelijk nog geport worden: Fatal Frame: Maiden of Blackwater en de HD-versies van Zelda: Wind Waker en Zelda: Twilight Princess. Nou denk ik niet dat een port van het matige Fatal Frame nog veel zou doen op de Switch, maar ports van de HD-versies van die twee Zelda's moeten er vroeg of laat toch wel komen.





me successen, zoals die van de Wii, Nintendo DS en Switch. Systemen met vernieuwende 'gimmicks' die zich ook nog maar in de praktijk moesten bewijzen.
Neem de Nintendo Switch. Een systeem met een verouderde processor, maar dan wel weer een heldere boodschap: dat je de games die je thuis op tv speelt overal mee naartoe kunt nemen. Wie had op voorhand kunnen weten dat dit tot zo'n megasucces zou leiden?
En vergeet niet dat de Switch ook een paar vernieuwende ideeën heeft waar geen hond op zit of zat te wachten, zoals de infraroodbewegingscamera in de rechter Joy-Con die vormen en bewegingen kan herkennen, of de mogelijkheid om verschillende Switch-systemen tegen elkaar aan te leggen zodat de beeldschermen samen één groot speelveld vormen.
Zo kan een misser gepaard gaan met leuke hits, en een hit met vreemde missers.



POT GELD

Zolang Nintendo bestaat, zal het bedrijf met nieuwe, gewaagde ideeën moeten, willen en blijven komen, omdat het hele bedrijf op dat soort ideeën is gebouwd. En uiteraard zitten daar niet alleen hits, maar ook wel eens wat missers tussen. Die missers zijn voor Nintendo geen verrassingen, maar ingecalculeerde risico's die nou eenmaal aan de innovatie-filosofie van het bedrijf kleven. Om die missers op te kunnen vangen heeft Nintendo immers een pot van zo'n 15 miljard euro op de bank paraat staan, ondanks aandringen van aandeelhouders om dat geld te investeren. Met die pot kan Nintendo generaties langs verliezen lijden zonder in de problemen te komen. Houd dat in je achterhoofd bij de volgende keer dat het bedrijf een misstap maakt en je denkt dat Nintendo's einde nabij is.
Want zolang het bedrijf, met al zijn knowhow en ervaring, dapper blijft experimenteren en vernieuwen, volgt op elke misser wel weer een hit. ✖



OUTRIDERS

IS VOORAL EEN HELE

REVIEWS

REVIEW

PC PS4 PS5 XBOX ONE XBOX SERIES X/S

Wouter vraagt zich af hoeveel Riflemen, Spiderlings en Marksmen hij in zijn leven naar het henchmen-hiernamaals heeft gestuurd. Dat is ongeveer het dubbele geworden na het spelen van Outriders, een game die op z'n zachtst nogal... generiek is?



Hoewel Outriders best wel wat goede ideeën in zich heeft qua verhaal en opzet, is het *canon fodder* dat je voor je vizier krijgt vaak echt breinverslappend inwisselbaar. We hebben het over het meest generieke knalvoer denkbaar, zoals simpele 'Flamers' en 'Marksmen', terwijl het qua alien-tuig neerkomt op standaard mutanten apen en vogels die natuurlijk 'Schreechers' zijn genoemd. Want waarom zou je moeilijk doen! Niet alleen qua uiterlijk en naam zijn deze vijanden dertien in een dozijn, ook qua gedrag doen ze niets wat je nog nooit eerder hebt gezien. Het is dat er af en toe nog een beeldvullende eindbaas tussendoor komt om de eentonigheid te doorbreken, want anders had ik Outriders al twaalf keer gapend uitgezet.

People Can Copy

Gelukkig is het derdepersoons, cover-based schietwerk waar je deze inwisselbare baddy's mee kapot schiet helemaal zo slecht nog niet. Het is duidelijk dat de Epic-stijl nog steeds invloed heeft op ontwikkelaar People Can Fly, voormalig Epic Games Poland en de ontwikkelaar van Gears of War: Judgment en Bulletstorm. Outriders is namelijk een cover-based third-person-shooter wiens overbekende (en strakke) controls meteen in je vingers glijden als je Gears of War of Uncharted hebt gespeeld. De dodge roll, het aantal wapens waar je tussen kan wisselen, de manier waarop je over cover heen springt: iedereen die wel eens in de derde persoon achter een muurtje heeft geschuild kent dit. De besturing stelt dan ook nauwelijks teleur, hoewel het zo nu en dan wel eens voorkomt dat ik vastzit tussen een stel vijanden en een harde plek, terwijl de roll plotseling weigert. Oh, en hoe hard ik soms ook op A ramde, sommige muurtjes zijn blijkbaar niet geschikt voor cover.

Superen

Het verschil in Outriders zit hem echter in de superkrachten die je tot je beschikking krijgt, verdeeld over vier verschillende classes. Er is een tank genaamd de Devastator, ik speelde zelf vooral met de engineer-achtige Technomancer, de Trickster is een soort rogue en de Pyromancer kan je vergelijken met een vuur smijtende magiër. Hun vuur-, ijs-, aarde- en tijd-manipulerende powers zijn een fijne aanvulling op het schieten met shotguns, snipers, revolvers en machinegeweren, en geven je een prima gevoel van macht. Ik werd bijvoorbeeld wel blij van mijn Technomancer z'n turret, die ook vijanden bevriest. Of de Gravity Leap van de Devastator, die niet alleen schade berokkent maar ook een handig transportatiemiddel is. Je bent lang geen Superman in Outriders – of in het geval van mijn op gadgets gebaseerde class verre van een Batman – maar je kan wel een okay potje superen.

Stuiteren tussen twee gedachten

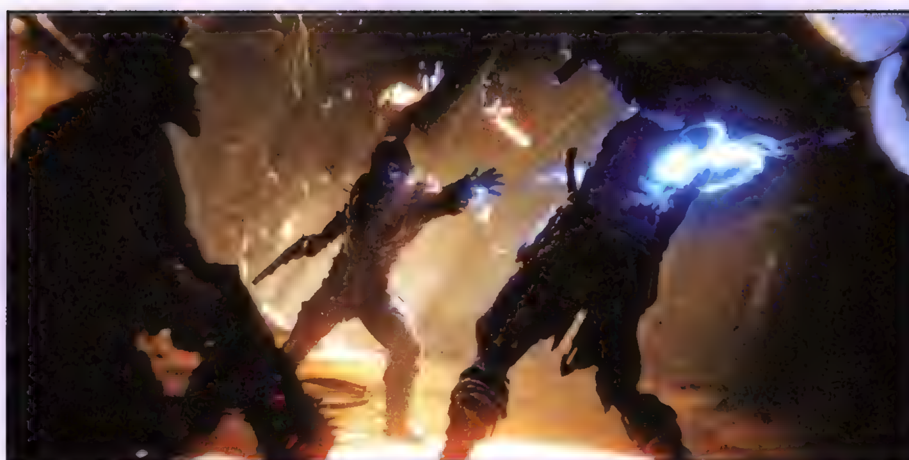
Outriders lijkt op veel: van Mass Effect tot en met Remnant: From the Ashes, van Lost Planet tot en met Gears of War. Schrik niet, maar het heeft ergens ook iets weg van Anthem. Net zoals de grootste faal van BioWare hinkt deze game namelijk flink op twee gedachten, op meerdere basisconcepten, waardoor het een ietwat verwarrend geheel wordt. Outriders is namelijk pertinent niet een live-service-game zoals bijvoorbeeld Destiny 2, daar hebben de makers flink op gehamerd. Het is een compleet product vanaf de launch, een volledige singleplayer loot-shooter waar later geen content aan wordt toegevoegd en die geen zaken



ZUUR OVER INON

De componist van Outriders, Inon Zur, is ook verantwoordelijk voor de niet onverdienstelijke soundtracks van onder andere Dragon Age: Origins, Baldur's Gate II, Fallout 3, Icewind Dale II en Prince of Persia: Warrior Within. Een veteraan, kan je wel zeggen, dus misschien dat hij niet zo goed wist wat hij aan moest met Outriders? Het is namelijk niet vaak dat ik me actief stoor aan muziek in een game, en dat deed ik wel tijdens het aanhoren van de ontzettend cliché klanken van deze game, in het bijzonder tijdens de gameplay. Mijn oren nemen het me nog steeds kwalijk dat ik ze zo lang heb blootgesteld aan de intens kazige eindbaas-track van de Molten Acari.

OEL NIET

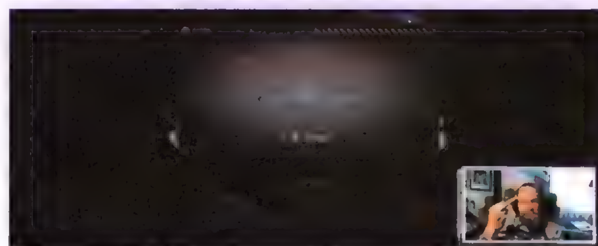


achter een paywall kent. Aan de andere kant is het wel een 'always online'-titel, ben je dus afhankelijk van de vaak instabiele servers en kan je niet pauzeren. Ook staat er endgame-content op je te wachten na de campaign! WTF wil je zijn, Outriders?!

Waarom online, vriend?

Waarom Outriders per se online moet met z'n bakkes, dat is mij een grote vraag. Ja, co-op is een belangrijk element van deze loot-shooter, en het spelen met vrienden – ondanks de vier classes kan je maximaal met z'n drieën in een team – maakt Outriders ook een stuk leuker, maar dat is geen reden om een verbinding met het internet te verplichten. In principe had ik vrede gehad met dit model, ware het niet dat ik meerdere keren van de servers geyeet ben. Zelfs een keer toen ik in de tweede fase van de eerder genoemde Molten Acari-eindbaas zat, een gevecht dat ik al meerdere keren verloren had en waar ik al niet bijzonder veel van genoot. Dus toen ik die door contactverlies met de servers nóg een keer opnieuw moest beginnen... ik kan je vertellen dat kinders over de hele wereld een stukje van hun ziel verloren door al het gevloek dat ik op dat moment uitkraamde.

"Ik kan je vertellen dat kinders over de hele wereld een stukje van hun ziel verloren door al het gevloek dat ik op dat moment uitkraamde."



Never go full GaaS

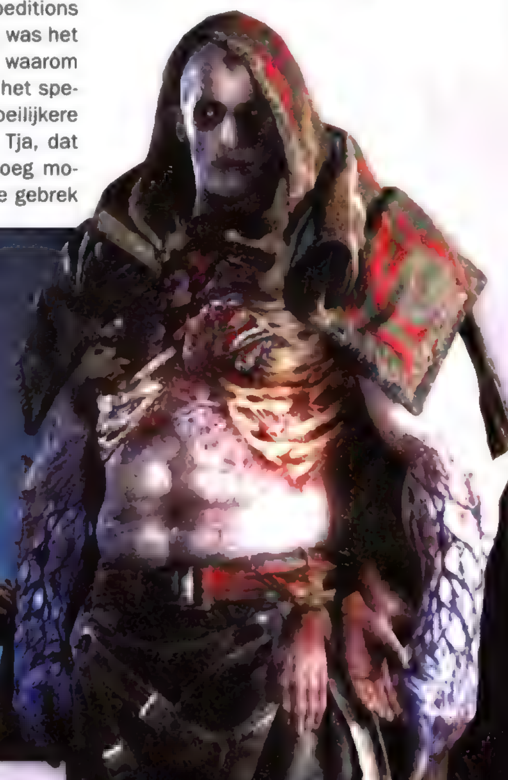
Okay, Outriders is dus géén 'Game as a Service', maar een singleplayer-avontuur dat je verplicht stelt online te zijn en endgame-content biedt. Wat betreft die campaign en wat je daarna voorgeschoteld krijgt, dat is meer dan prima. Het verhaal, over de mensheid die de Aarde ontvlucht naar een potentieel paradijs, om eenmaal aangekomen op deze planeet alleen maar oorlog en ellende aan te treffen, heeft best een sterk concept. Helaas, ondanks de aardige voice-acting, soms leuke personages en prima ideeën, weet het toch niet de hele campaign te boeien. Helemáál niet als je met vrienden speelt, trouwens, want wie heeft er nou zin om met gamematen naar cutscenes te kijken?

Ook de endgame gaat je waarschijnlijk niet lang vasthouden, want algauw worden de Firefight-achtige Expeditions bijzonder repetitief en was het mij al rap onduidelijk waarom ik het überhaupt aan het spelen was. Om nóg moeilijkere missies te unlocken? Tja, dat is toch echt niet genoeg motivatie. En dit algehele gebrek aan motivatie zorgde ervoor dat ik Outriders vrij snel zat was. Het blijkt dat er een limiet zit op hoeveel Riflemen, Spiderlings en Marksmen ik af kan schieten in een leven, en ik zat er nu vér overheen.

TAPPEN?!

Wel eens een shooter gespeeld waarin je niet je linker trigger ingedrukt moet houden om te richten, maar hem één keer moet tappen? Om dan na nog een keer te tappen 'Aim Mode' te verlaten? Misschien dat het een bug was, een foutje met de Adaptive Triggers of een instelling die ik niet kon vinden, maar dit was hoe Outriders werkte op de PS5-versie die ik testte. Heel vreemd, want ik kan er niets over vinden op het web, dus mocht jij het ook hebben of weet je waarom dit is, DM me op Twitter (@wouterbrugge). Dan kan ik bevestigen dat ik en m'n GF niet gek zijn, ofzo. Overigens heeft Outriders wel crossplay tussen PS5 en de Series X (waar ik hem op reviewde), dus kudo's daarvoor!





SCORE 64

Borderlands 3 is een betere loot-shooter dan Outriders, Destiny 2 biedt een meer solide powertrip, Deep Rock Galactic is een leukere co-op-ervaring en Gears 5 is een boeiender singleplayer-avontuur. Dit is een halfdappere poging van People Can Fly en Square Enix tot iets cools, dat helaas lastig aan te raden is.

WOUTER



Doe je niet aan Easy, dan knal en power je wel in 20 uur door de verhaallijn heen. Een completionist... eh, tja, is een geduldiger mens dan ik!

20 UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
PEOPLE CAN FLY/SQUARE ENIX
1-3 SPELERS ONLINE
OUT NOW

IT TAKES TWO

HAZELIGHT STUDIOS ZET DE CO-OP-KROON OP

Samen met zijn vriendin heeft co-op-connaisseur Marvin aardig wat games verslonden, maar hun lijst met favorieten is de afgelopen jaren onveranderd gebleven. Ontwikkelaar Hazelight Studios brengt daar in één klap verandering in, want met een waanzinnige achtbaanrit genaamd It Takes Two doet de studio een gooi naar de titel van 'absolute co-op-koning'.



Goede games die je samen op de bank kunt spelen zijn schaars, en één studio lijkt er alles aan te doen om co-op een nieuw leven te geven. Hazelight Studios is de naam, en ze deden al een aardige poging met A Way Out; een redelijk spannende gevangenisontsnapping die Wouter beoordeelde met een matig zesje. Onder leiding van beroepsdwaas Josef 'Fuck the Oscars' Fares gaat de studio ondanks Wouters uhh... controversiële mening vrolijk verder met het ontwikkelen van co-op-games, en dat pakt ontzettend goed uit.

Een ode aan... alles

Niet alleen laat It Takes Two zien dat games die je met twee mensen móét spelen enorm veel bestaansrecht hebben, de game heeft ook nog eens zestien uur lang een glimlach op m'n statische, Friese kop weten te toveren. Het is een enorm meeslepende en gevarieerde achtbaanrit, een ode aan alle videogames die de afgelopen drie decennia zijn uitgekomen, verpakt in een verhaal en vormgeving die je zou verwachten van een Pixar- of Disney-film.
De reden dat je It Takes Two als 'achtbaanrit' moet bestempelen is het feit dat elk level z´n eigen mechanics heeft, en dat geen van die mechanics lang genoeg blijft om vervelend te worden. Sterker nog, mijn vriendin en ik hebben niet één keer uitgekeken naar het einde van een level. We baalden eerder dat we afscheid moesten nemen van features als onze kikker-compagnons, onze hamer- en spijker-combo of Cody's antropomorfe plant-powers. "Hé, kunnen we niet nog één keer van de Rainbow Road af glijden?"

Referentie-rivier

Ja, de Rainbow Road. It Takes Two maakt namelijk schaamteloos referenties naar praktisch alles wat je met zo'n game zou associëren. "It's-a-me, Cody!" is een van de meest voor de hand liggende, maar er zijn ook verwijzingen naar A Way Out, Disney, Pixar, (analoge) games uit de jaren 90, films als Honey, I Shrunk the Kids, studiobaas Josef Fares zelf (ja, "fuck the Oscars" is letterlijk te horen) en ga zo nog maar even een paar uur door. Dat betekent niet dat de game die referenties nodig heeft, want op zichzelf is het een onwaarschijnlijk toffe achtbaanrit vól mechanics die je al kent van andere games, maar nog nooit zo hebt samen zien komen.

Centraal staan Cody en May, een disfunctioneel stelletje dat zo uit een Pixar-film lijkt te wandelen. Moeder werkt te veel en heeft amper tijd voor haar familie, vader zorgt vanuit huis voor hun kind en lijkt zijn eigen ambities uit het oog verloren te zijn. Samen negeren ze de behoeftes van hun dochter, en als een echtscheiding op de loer ligt, heeft zij er genoeg van en besluit ze een wens te doen. Pa en ma worden poppetjes, en eigenlijk weet je dan al hoe het verhaal gaat eindigen. Tja, dat verhaal en de uitvoering ervan is naar mijn mening het minste van de game (m'n vriendin kijkt me nu boos aan), zeker wat betreft de gedateerde animaties die erbij komen kijken als de 'normale mensen' in beeld komen. Toch had ik amper de tijd om me er echt aan te storen.

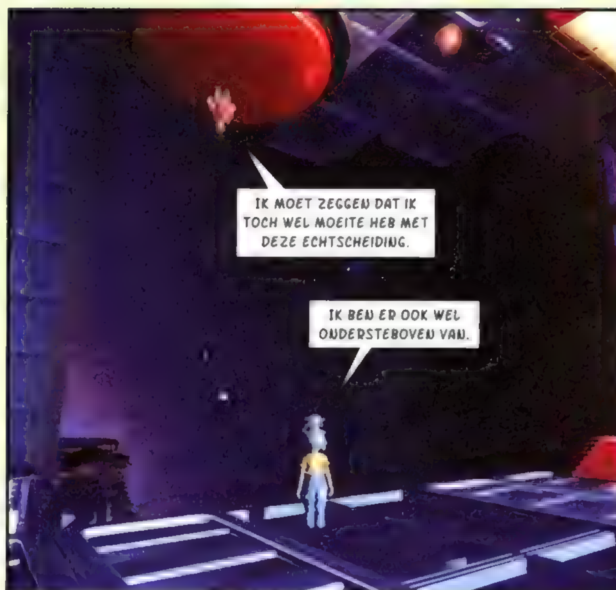


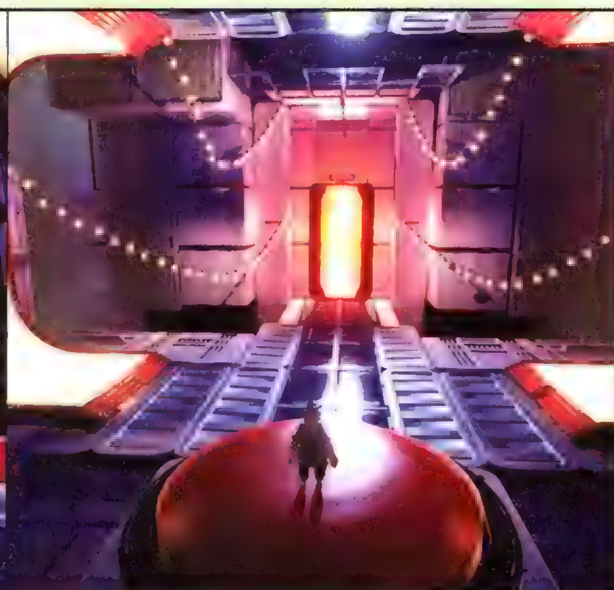
Kinderlijke verwondering

De setting en vormgeving van het flinke aantal levels haakt, net als het spervuur aan me-

chanics, in op het verhaal en de relatie van Cody en May. It Takes Two is namelijk een soort therapie voor de twee, onder toeziend oog van een 'Book of Love' met een twijfelachtig accent, die ik na verloop van tijd ook wel kon waarderen als een soort doldwaze en vaak grappige cupido. Hazelight Studios weet dit concept maximaal te benutten door het huis van de twee te gebruiken als decor. Het ene moment ontdek je verloren hobby's in de zolder, het andere moment vecht je namens de eekhoorns in de tuin tegen de bijenplaag, even later schaats je door de sneeuwbol die ze kochten toen ze op skivakantie gingen... Je hebt geen idee waar de game je telkens mee naar toe sleurt, maar als je er eenmaal bent moet je wel een hart van ijs hebben als je een glimlach kan onderdrukken.

De kans is dus groot dat je een gevoel van kinderlijke verwondering voelt bij het spelen van It Takes Two, wat het des te grappiger maakt dat de game soms enorm cru en grof uit de bocht kan komen. Mijn vriendin schreeuwde het uit toen we met z'n tweeën een zeker knuffeldier moesten afhandelen als een stel maffiabazen, terwijl ik (net als de ledematen van dat knuffeldier) compleet stuk ging om de absurditeit van die gebeurtenis. Dat soort momenten vormt – "gelukkig", aldus mijn vriendin – een uitzondering, want over het algemeen is It Takes Two gewoon een heerlijke feel-good-game die je zo met je zoontje of dochtertje zou kunnen spelen.





"De game heeft zestien uur lang een glimlach op m'n statische, Friese kop weten te toveren."

Uitstekende uitvoering

Er zijn wel meer ontwikkelaars geweest die enorm veel mechanics in hun games proberen te proppen, maar bij een aantal gaat het compleet fout of werkt het gewoon niet als geheel. Dat is bij It Takes Two totáál niet het geval, want alles werkt zoals het moet werken. Zo komen alle platformstijlen wel aan bod en spelen die momenten net zo lekker weg als bijvoorbeeld een 2D- of 3D-Mario. Alles reageert zoals je het wil, de besturing voelt accuraat en het geheel draait ook nog eens als een zonnetje – zelfs op mijn stoffige PS4. Een splitscreengame voor de 'vorige' gen kan natuurlijk nooit zo mooi zijn als bijvoorbeeld de nieuwe Ratchet & Clank, maar dat wordt meer dan goedgemaakt met de gigantische dosis verbeelding en de overduidelijke passie waarmee deze game is gemaakt.

De co-op-kroon

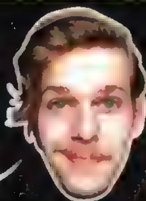
Al met al is It Takes Two een unieke ervaring. Want zelfs als je een bepaalde mechanic elders al honderd keer voorbij hebt zien komen, verzint Hazelight wel een manier om het fris aan te laten voelen door het letterlijk in tweeën te splitsen en er een co-op-mechanic van te maken. Of door de omgeving zo mooi aan te kleden dat het je weinig boeit hóé je er doorheen beweegt, terwijl je ogen ophelderen van de enorme snelheid waarop al dat moois jouw kant op wordt gegooid – of juist van de manier waarop het subtiel iets lijkt te vertellen over de relatie van May en Cody. Met al die variatie en details verwachtte ik een game van maximaal acht uurtjes, maar pas na zestien uur haalden mijn vriendin en ik de credits. Deels omdat het een lange game is, deels omdat we overal stil bleven staan en de spelwereld compleet wilden uitpluizen. En dat terwijl er geen standaard platform-verzameldingetjes in zitten. Shit, ik krijg zelfs zin in een tweede playthrough. Maar dan wil ik als May spelen, de voor haar unieke mechanieken meemaken en nogmaals mijn vriendin inmaken in een van de vele minigames. Eén ding is zeker: wij gaan alle games van Hazelight Studios in vervolg spelen. Die co-op-kroon hebben ze met It Takes Two meer dan verdiend.



SCORE 87

It Takes Two is een doldwaze achtbaanrit die tot aan de rand toe gevuld is met leuke co-op-mechanics, referenties en verwondering. Hazelight Studios laat zien geleerd te hebben van hun vorige game, en levert met It Takes Two een heerlijke feel-good-game die je verbazingwekkend lang met zich mee sleept. Deze gaat in de 'beste co-op-games'-lijstjes opduiken.

MARVIN



Dat kan oplopen als je erg fanatiek bent in de mini-games.

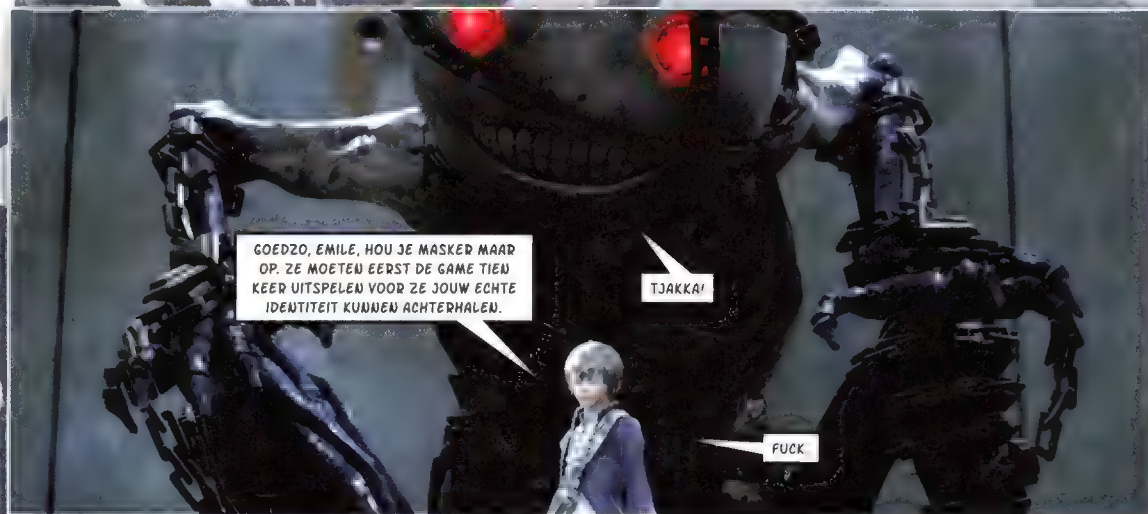
15 UREN



BASICS

CO-OP PLATFORMER
HAZELIGHT STUDIOS
2 SPELERS
OUT NOW

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...
OVER IDENTITEIT, OVER BI





XBOX ONE | PC | PS4 | REVIEW

Nier Automata kreeg het voor elkaar dat Jacco zich afvroeg of hij wel bestaat. Of Power Unlimited wel bestaat. Nu hij de remaster van het origineel heeft gespeeld, begint het existentiële feest weer opnieuw.

Nier is meer filosofieles dan game, en het meesterwerk dat Nier Automata heet liet me dan ook achter met een existentiele crisis. De remaster van het origineel, met de opzettelijk belachelijke naam Nier Replicant ver.1.22474487139..., heeft vrijwel hetzelfde effect. Je moet er alleen véél harder voor werken.

Soms een 5, soms een 10

Op het blote oog is Nier een gekke, typisch Japanse actie-RPG. Je gaat van dorpje naar dorpje en hakt wezens genaamd Shades in mootjes, allemaal om je kleine zusje Yonah te redden van een mysterieuze ziekte. Oh, er is ook een magisch pratend boek genaamd Grimoire Weiss, een scheldende dame in lingerie en jongen wiens ogen arme voorbijgangers in steen veranderen. Voor ongeveer de helft van de game is Nier Replicant een vooral Japanse twist op Zelda: Ocarina of Time, die soms écht m'n neus uitkomt. Deze game is soms een 5, maar soms ook een 10.

Je moet namelijk heel goed beseffen dat Nier anno 2010, het jaar van Red Dead Redemption en Mass Effect 2, al zwaar verouderd aanvoelde. De remaster betreft vrijwel dezelfde game en is daarom nog steeds gebouwd op achterhaald game- en leveldesign. Denk aan oneindig backtracken naar dezelfde pakweg zeven locaties, uitgestrekte gebieden met amper invulling, simplistische en statische NPC's en nog veel meer. Gelukkig pakt de remaster wel een aantal prangende zaken aan, zoals de resolutie en textures, en is alle tekst nu ingesproken door uitstekende stemacteurs. Veruit de grootste verbetering is echter de combat, dat overduidelijk opnieuw is ontworpen met hulp van PlatinumGames. Hakken en ontwijken voelt megavloeiend en -spectaculair, en is veel meer in lijn met het knokken in Automata. Dankzij een combinatie van verschillende wapens en de magische krachten van Weiss – zoals het gooien van magische speren of een grote hand die Shades een flinke mep verkoopt – ben je in staat om aardige combo's te maken. Het is niet zo overtuigend als het vervolg, maar voelt in ieder geval goed genoeg om de honderden gevechten minder repetitief te maken.

I think, therefore I am

Hoeveel schijt Nier ook heeft aan wat je van het gamedesign vindt, de manier waarop het een verhaal



STAAN



"Enerzijds een achterhaalde game die dankzij de remaster iets speelbaarder is gemaakt, anderzijds een verhalende ervaring die je moet beleven."

vertelt is bijna ongeëvenaard. Nier bestaat namelijk uit lagen, die zich langzaam blootgeven naarmate je er meer tijd in steekt en het plot totaal op z'n kop zetten. Nier gaat over menselijkheid, verschillende perspectieven tijdens diepgewortelde conflicten en vooral identiteit – 'I think, therfore I am' is een uitspraak die ten grondslag ligt aan de duizelingwekkende onthullingen die de game regelmatig doet. Het verhaal is soms vrij abstract en vraagt je zelfs om de game meerdere keren te spelen, maar oh boy, wat is dat het waard. Bovendien diepen enkele nieuwe scènes sommige aspecten beter uit, al verandert er weinig aan het originele verhaal.

Daarbij blijft de game spelen met je verwachtingen van Japanse RPG's. Soms is Nier opeens een horrorgame, soms een beat-'em-up en soms zelfs een drie kwartier durende tekst-adventure met de meest ontroerende verhalen. Maar ook de personages verrassen, zoals het zéér komische boek Grimoire Weiss en de... gedaante van het jongetje Emil. Het personage Kainé, ingesproken door Laura Bailey, is een speciale vermelding waard. Waar ze eerst overkomt als een scheldende thirst trap voor animejongetjes, blijkt ze een van de meest progressieve en emotionele achtergrondverhalen in een game te hebben. De contrasterende personages maken de mentale klappen alleen maar heftiger.

Alsof dat niet genoeg is heeft Nier Replicant ook nog eens de beste soundtrack die ik ooit in een game heb gehoord, al wist je dat waarschijnlijk al. Het is melancholisch, opzwepend, mysterieus en past bij deze vreemde wereld vol sprookjesachtige culturen. Alle muziek is daarnaast, net als de stemmen van personages, opnieuw opgenomen onder leiding van Kenichi Okabe, en klinkt dus nóg beter dan het origineel.



Twee gezichten

Nier Replicant ver. 1.22474487139 kent twee gezichten. Enerzijds is het een achterhaalde game die dankzij de remaster iets speelbaarder is gemaakt, anderzijds is het een verhalende ervaring die je moet beleven. Om niet gelijk het gevoel te hebben dat de game je in de ballen trapt wanneer je het échte einde wil (en moet) beleven, raad ik toch aan om eerst Nier Automata te spelen. Die game is in alle opzichten fijner en leuker om te spelen, met vergelijkbare vraagstukken die je van je sokken blazen. Mocht je dat al hebben gedaan, zet dan je schouders onder deze parel van een game. Je krijgt er geen spijt van.

JACCO PIK

Jacco Peek? More like Jacco Pik, want hij heeft gewoon mijn reviewcode van Replicant gepikt, he?! Boos kan ik er echter niet om blijven, want zo te lezen heeft hij wel de moeite genomen om de game te begrijpen. Zoals hij al in z'n review aangeeft, zijn beide Nier-games namelijk cyclisch: je moet het verhaal meerdere keren doorlopen om, bijvoorbeeld, gebeurtenissen vanuit andere perspectieven te kunnen meemaken en daarmee een diepgaander begrip te krijgen van wat er daadwerkelijk aan de hand is (en zelfs van wie nou 'goed' of 'slecht' is!). Het is makkelijk voor games om je te vertellen wat je moet voelen, maar door gebeurtenissen zelf herhaaldelijk door te spelen, lukt het Nier om je daadwerkelijk aan het denken te zetten over de complexiteit van moraliteit, menselijkheid en identiteit, zoals alleen een videogame dat kan. En dat zou de moeite waard moeten zijn voor elke gamer, ongeacht of het wel of niet altijd 'traditioneel leuk' is!

SCORE 80

Nier Replicant is een prima remaster, een aardige game en een meesterlijk verhaal. Genoeg doorzettingsvermogen levert je een ervaring op waar maar weinig games aan kunnen tippen.

JACCO



Voor het echte einde, dat je moet zien, ben je 35 uur bezig.

35 UREN



BASICS

ACTIE-RPG/FILOSOFIELES
TOVLOGIC/SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW





REVIEW

DOOM 3 VR EDITION

Een aantal jaar geleden konden we alleen nog maar dromen over een game als Doom 3 in VR. Inmiddels is de game echter ruim 16 jaar oud en behoorlijk verouderd, zelfs in VR.

Toen Doom 3 in 2004 uitkwam was de 'ie revolutionair. Na tien jaar afwezigheid sloeg id Software keihard terug en bewees de ontwikkelaar in één klap nog steeds de koning te zijn als het gaat om snelle shooters die tot in de puntjes gepolijst waren. Doom 3 was ook een stuk spannender dan zijn voorgangers en had hier en daar zelfs wel wat weg van een survival-horror-game.

Fast forward naar de E3 van 2013, waar ik door de bedenker en voormalig CEO van Oculus, Palmer Lucky, werd uitgenodigd (lees: ik stalkte hem net zo lang tot hij er gek van werd) om het eerste prototype van de Oculus Rift te proberen. Die headset zat toen letterlijk met ducttape aan elkaar vast, maar ik was meteen zwaar onder de indruk van VR, mede door een hele vroege techdemo van Doom 3. Het was mind-blowingly vet. Ik had het licht gezien.

Die techdemo is nooit officieel uitgekomen, maar in 2017 kwam wel Doom VFR uit. Dit was een uit de kluiten gewassen techdemo van een uurtje of drie, waarbij we een idee kregen van wat Doom in VR zou zijn, al was de content niet zo boeiend en was vooral de besturing onhandig en misselijkmakend. Kunnen we met Doom 3 VR dan eindelijk genieten van een échte Doom-game in VR?

Het goede nieuws is dat we met Doom 3 VR nu eindelijk een volwaardige Doom-game hebben om in VR te spelen. Het is de hele game, zoals we die kennen uit 2004, en die is meer dan lang genoeg om je honger te stillen. Het andere goede nieuws is dat de gameplay – het naar de tyfus schieten van demonen – fantastisch werkt in VR. De wapens tot je beschikking zijn bruut en hebben impact, en laten zich vooral met de PlayStation VR Aim Controller goed besturen.

Ook de spanning zit er nog steeds goed in, zeker omdat je nu zelf in die gamewereld staat. Door VR



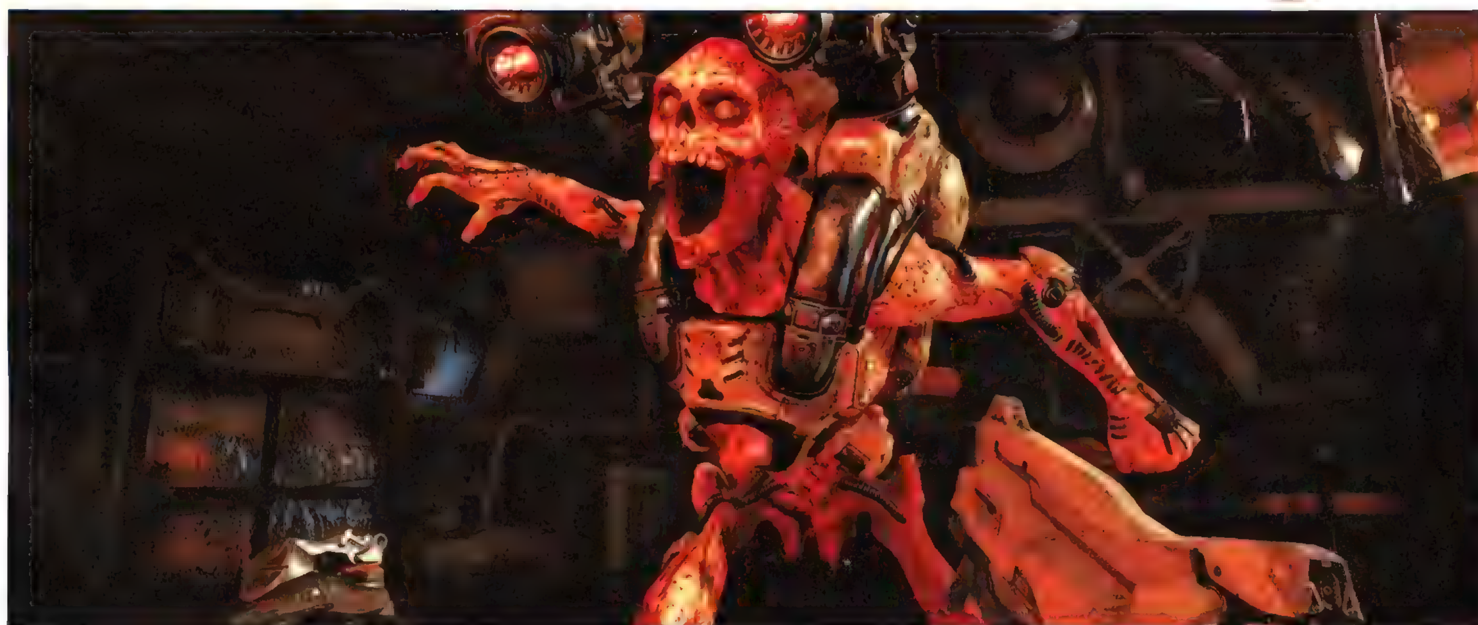


PLAYSTATION VR 2

Na maanden van geruchten heeft Sony dan eindelijk PlayStation VR 2 aangekondigd voor de PS5! De headset moet ergens volgend jaar verschijnen met een hogere resolutie, bredere FoV en inside-out tracking, en wordt via één kabel verbonden met de PS5.

Daarnaast komen er nieuwe controllers, die erg veel weg hebben van bijvoorbeeld de Oculus Touch-controllers. Ze maken gebruik van adaptive triggers en haptic feedback, zoals ook de DualSense-controller, en hebben finger touch detection. De originele PS VR en vooral de Move-controllers zijn zwaar aan vernieuwing toe, dus dit is fantastisch nieuws voor gamers, en VR in het algemeen. Kan. Niet. Wachten.





is het sfeertje angstaanjagender dan ooit en ik ben me een paar keer helemaal de pleuris geschrokken omdat er ineens een bad guy op me stond in te hakken. Ze komen verdomd dichtbij in VR en hebben compleet schijt aan je persoonlijke ruimte.

Het grootste nadeel is dat het hier om een 16 jaar oude game gaat, en de inmiddels behoorlijk verouderde PlayStation VR doet er nog eens een archaïsch schepje bovenop. Grafisch is het dus niet best en door de lage resolutie en het screendoor-effect van PS VR komt het allemaal nog waziger in beeld. Vooral de textures doen hierdoor bijna pijn aan je ogen en in het eerste uurtje vroeg ik me af en toe af of de textures überhaupt wel ingeladen werden.
Daarnaast is er iets mis met de scaling. Jij bent als character te groot, waardoor andere menselijke NPC's in de game bizar klein lijken. De omgevingen zijn hierdoor ook extra claustrofobisch en ik kreeg zelfs de neiging om een beetje gebukt door de game te rennen. Alleen bij de monsters heb je dat niet zo door, want die zijn over het algemeen groter dan mensen. Je kunt je hoogte wel een beetje instellen in de settings, maar het is nooit perfect. Jezelf te klein maken is namelijk ook gek, want dan loop je te dicht op de grond en ben je constant omhoog aan het schieten.

Tot slot is Doom 3 VR absoluut niet geschikt voor VR-noobs. Het rondwandelen werkt eigenlijk alleen echt goed met smooth-motion, precies zoals je de game ook zou spelen op een beeldscherm, maar dit is alleen te doen voor gamers die al zwaar gewend zijn aan VR. Met het rechterknuppeltje kan je wel rondlopen in stapjes, wat zeker helpt tegen het kotsen, maar dit werkt weer niet top tijdens heftige battles. Smooth-motion is de enige echt goede manier om de game te spelen, maar zelfs ik als VR-pro moest af en toe even stoppen. Heftiger dan dit wordt het haast niet.

Is Doom 3 VR dus een aanrader? Ja, maar eigenlijk alleen als je een gigantische fan bent, je al flink wat uurtjes in VR hebt doorgebracht en als je games als Boneworks VR en Half-Life: Alyx nog nooit hebt gespeeld. Die zijn namelijk op alle fronten een stuk beter. Doom 3 is oldschool, zelfs in VR. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



OOK GESPEELD

HET WEER IS OOK WEL GAMERVRIENDELIJK, HET IS NET EEN FLIPPERKAST

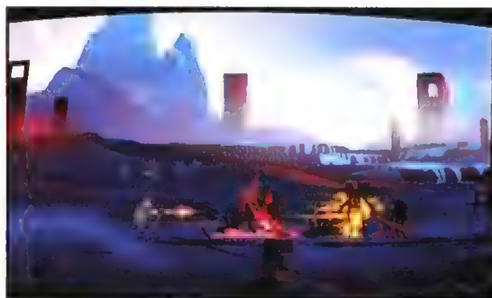
DEZE BOI HEEFT STIJL



Titel: Narita Boy
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 24,99

Je kan heel veel nette termen tegen Narita Boy aansmijten om de game interessanter te laten lijken. Tof klinkende, maar weinig zeggende begrippen zoals **neo-retro, synthwave, pixel-trip en retro-cyberpunk** zijn allemaal toepasbaar op deze stijlvolle indie. En stijl, dat heeft het dan ook genoeg!
Maar heeft Narita Boy ook substantie? Aan de bakken aan expositie die in geschreven vorm over je heen gedumpt worden te zien wel. Daarin wordt gesproken over een Digital Kingdom waarin een toezichtsprogramma genaamd Motherboard het Narita Boy-protocol besluit te activeren om een evil entiteit genaamd Him te bestrijden. Het verhaaltje kent fucking veel begrippen, staat bol van de religieuze invloeden, is niet vies van een beetje zelfspot **en loopt helemaal weg met z'n eigen poeha**, maar het komt best wel over.





De gameplay, die pas een beetje losgaat als Narita Boy de befaamde Techno Sword in handen krijgt, vind ik zelf iets minder overweldigend dan de fantastische stijl en het coole verhaaltje. **Het is prima actie, maar een tikje eentonig** en van het een weg zoeken door het digitale koninkrijk gaat mijn wave niet synthen ofzo. Maar gelukkig trekt de immense creativiteit en 80's coolness je wel door deze game heen!

OORDEEL:
Als je 30+ bent dan is de kans groot dat de stijl en het Tron-achtige verhaal van Narita Boy je trekken, ondanks de ietwat gaapopwekkende gameplay.

KRANKZINNIGE LEVENSLES



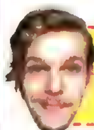
Titel: Say No! More
Platform: PC, iOS, Switch
Prijs: 14,99

NEE! Zo, dat moest ik even kwijt. De game die ik hier bespreek heeft me geconditioneerd om vaker NEE! te zeggen. De belachelijke Switch- en PC-game **Say No! More draait namelijk volledig om mensen afwijzen met een keiharde NEE!** Je begint de game allereerst met een uitstekende character creator, waar jij een blokkerige en enigszins onnozele stagiair creëert. Vervolgens mag je nog een taal kiezen waarin jij de ontkennende kreet gaat schreeuwen. Het was verleidelijk om alle mogelijke exotische talen te kiezen, maar uiteindelijk belandde ik toch op de Nederlandse variant. **Raar genoeg klonk die stem precies als m'n eigen,** wat een beetje griezelig is.
Zodra je een personage hebt gemaakt, begin je aan je wonderlijke avontuur om de bedrijfsladder te beklimmen. Het begint met verzoekjes om koffie te halen of documenten te kopiëren, waarop je al gauw NEE! leert zeggen. Deze ontkenning is in jouw stagebedrijf een bijzonder gek fenomeen, omdat elke medewerker op alles maar ja zegt. Dit gaat van kwaad tot erger, waardoor je al gauw je eigen bazen overrompelt met dit verboden woord en langzaam maar zeker de CEO van het bedrijf tegenover je hebt staan **en Dragon Ball Z-achtige taferelen op je scherm ziet.** Stiekem komt er niet zo gek veel gameplay bij Say No! More kijken en ben je vooral een krankzinnig verhaal





IS ONEINDIG RENNEN EEN VORM VAN DIERENMISHANDELING?



Titel: Crash Bandicoot: On The Run!
Platform: iOS, Android
Prijs: Gratis (bomvol microtransacties)

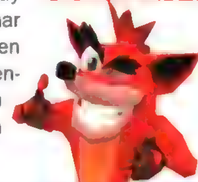


Hoewel er een hoop mobiele games zijn die ik iedereen zou willen aanraden, krijg ik haast automatisch **een stank-face op mijn kop getoverd als er weer eens een mobiele spin-off van een bestaande franchise uitkomt**. "O, dan zullen de mechanics wel verwaterd zijn om een zo breed mogelijk publiek aan te spreken", is wat ik mezelf hoor denken, en vaak is dat ook wel het geval. Maar niet bij Crash Bandicoot: On The Run! Niet helemaal.
Die eerste levels zijn inderdaad ontzettend makkelijk, en even was ik bang dat er geen enkele uitdaging in deze endless runner zou zitten – dat 'ie geen bestaansrecht heeft in een wereld die al gevuld is door genre-definiërende games als Temple Run. Maar **het blijkt het meer dan waard te zijn om die eerste, saaie levels door te komen**. Daarna

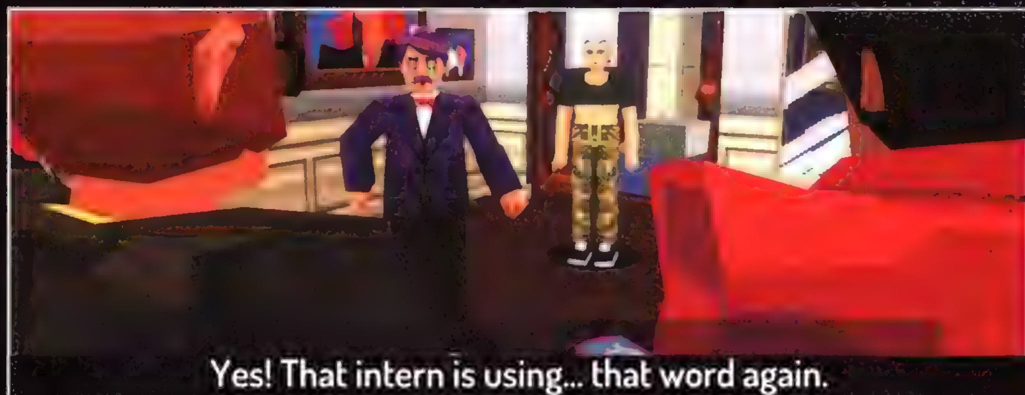


unlock je meer maps en resources, en kan je kiezen tussen drie soorten levels. Er zijn de 'endless' levels waarin je tegen andere spelers kunt rennen om te zien wie het 't langste volhoudt. Die hebben de hoogste moeilijkheidsgraad en de competitie is ook erg welkom, maar jammer is dat mensen die geen geld aan de game uitgeven dat maar één keer per dag kunnen.
Dan zijn er nog levels die in een lus lopen, waarin je haast oneindig resources kunt verzamelen (meer hersendood vermaak), en levels met een daadwerkelijk einde – vaak in de vorm van een boss die projectielen op je schiet – die inhaken op het verhaal. **Ja, verhaal, want dit is echt een Crash-game, inclusief bekende bad guys als Dr. Neo Cortex,** Scorporilla, Nitrous Oxide en zelfs het 3D-debuut van Mr. Crumb (van de handheld-game uit 1998). Die level-variatie zag ik niet aankomen en zorgde er voor dat ik On The Run langer speelde dan ik van plan was. Grootste minpunt zijn de microtransacties, al is het me tot nu toe aardig gelukt 'gratis' te spelen. Al met al een prima mobiele Crash-titel, eentje die de typische Crash Bandicoot-gameplay goed vertaalt naar een kleiner scherm en meer lore en challenges bevat dan je zou verwachten van een gratis mobile Crash.

OORDEEL:







aan het volgen met maffe collega's, excentrieke humor, uitstekende voice-acting en vooral veel bizarre scenario's. Je weet nooit wat je kan verwachten in deze game en dat werkt uitstekend.
Gelukkig zijn er wel een aantal gameplay-elementen aanwezig om je aandacht erbij te houden. Zo verzamel je gedurende de game verschillende manieren om NEE! te zeggen, zoals een warme NEE!, een koude NEE! of zelfs een luie NEE!. In theorie kan je deze gebruiken in specifieke situaties, maar in de praktijk is deze afwisseling meer voor jezelf. Verder kan je de NEE! zelfs opladen voor een supersterke NEEEEE! en leer je een aantal moves om je tegenstander uit te dagen. **Denk aan een klein knikje om je opponent te laten denken dat je ja gaat zeggen, waarna je er kneiterhard een NEE! tegenaan gooit.** Het mag duidelijk zijn dat Say No! More een hele absurde game is. De stijl van deze game doet veel denken aan Katamari Damacy, die ook vol zat met dit soort rare streken. Say No! More speel je niet omdat het een goede game is, want het is nauwelijks een game. Je speelt dit omdat je ervan houdt om verrast te worden door de meest freaky situaties met fantastische dialogen, die verpakt zijn in een game met een vreemde art style. Als bonus leer je om vaker NEE! te zeggen. Heerlijk. NEEE!!!!!

OORDEEL:



BALAN'S PIT OF TERROR AND CHAOS



Titel: Balan Wonderworld
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 59,99



Ik heb moeite om te verzinnen wie Balan Wonderworld zou willen spelen. **Het zou een soort waarschuwingsles kunnen zijn voor devs in opleiding**, zodat ze weten om welke gameplay-valkuilen je met een wijde boog heen moet lopen. Misschien moet je het een poging geven als je volledig wacked out op crack bent? (PU magazine moedigt drugsgebruik in wat voor vorm dan ook NIET aan.) Misschien is het juist een goede voorlichtingsgame waarvan kinders kunnen leren hoe het met je kan aflopen als je teveel verdovende middelen gebruikt. Want het lijkt wel een beetje alsof Yuji Naka, voormalig hoofd van Sonic Team, en Naoto Ohshima, de designer van Sonic, **Balan Wonderworld maakten terwijl ze een aspirientje teveel op hadden.**

Maar wie de doelgroep is, dat is verre van het enige mysterie gekoppeld aan deze weird ass titel. De vrolijke insteek, compleet met veel dansende poppetjes, fleurige kleuren en heppie muziek is misschien wel de enige design-keuze die ik begrijp, voor de rest is het een raadselachtige gamegruwel. Het is een 3D-platformgame waarin je personage snoezige outfits aantrekt die hem of haar bepaalde krachten geven, zodat je verder kan komen in de levels terwijl je een soort Oscar-beeldjes verzamelt. Dat klinkt allemaal best logisch en potentieel fun, maar **het is een oneindige bron van ergernis.** Bijvoorbeeld vanwege het feit dat je constant op zoek bent naar de juiste pakjes. En niet alleen in de levels zelf, je moet ze soms zelfs uit voorgaande levels halen. Of dat je met sommige pakkies aan NIET kan springen, terwijl dit een platformgame is – bij de helikopterende staarten van Tails!



Ook het feit dat deze game geen fuck uitlegt, niet wat betreft gameplay en al helemaal niet als het gaat om verhaal, maakt dit een frustrerende bende. Als je mond niet openvalt van onbegrip tijdens het spelen van Balan Wonderworld, dan is het wel vanwege het haast deprimerende, onbestemde gevoel dat het teweegbrengt. **Waarom speel ik dit? Waarom besta ik eigenlijk op deze wereld?!** Als je dan toch per se een platformgame wil spelen die aan Sonic doet denken, waarin je verschillende pakjes met powers kunt aantrekken, speel dan het in de vorige PU besproken Kaze and the Wild Masks. Want ik weet nog steeds niet wie Balan Wonderworld zou moeten spelen en al helemaal niet waarom.

OORDEEL:



ONTSNAPPEN UIT EEN KLOOSTER IS MONNIKENWERK

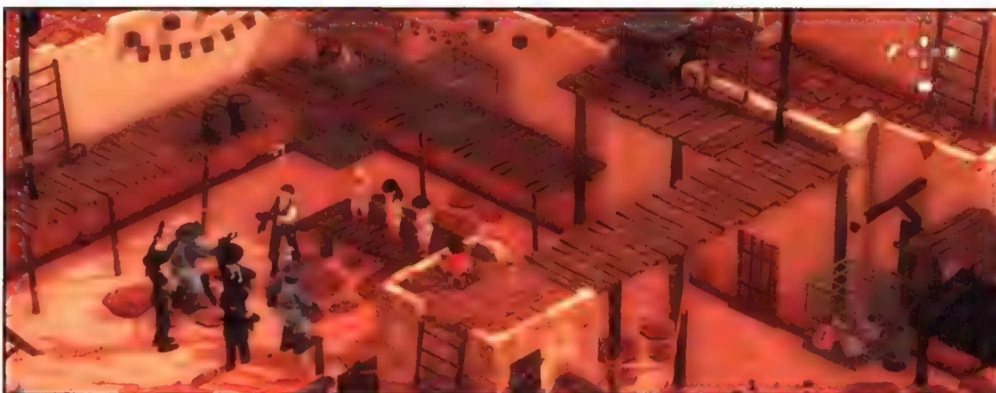


Titel: El Hijo: A Wild West Tale
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 19,99

Een klein ventje is zijn moeder kwijt en zit vast in een klooster met alleen maar chagrijnige monniken die hem daar vast willen houden. Waarom? Tja, geen idee. Maar zullen we er maar voor zorgen dat dit kleine jongetje 'm als de sodemieter split uit de klauwen van deze religieuze knurften?

El Hijo is een superschattige tactical stealthgame die zich afspeelt in het wilde westen, waarbij je het kleine jongetje langs boze mannen en kippen moet loodsen. Je hebt steentjes en een simpele katapult, maar dat is eigenlijk puur voor de afleiding, want je bent natuurlijk geen partij voor al de bad guys. Maar is dat ook leuk? **De art stijl is fraai en cute, de muziek raakt de juiste snaar** en stealthy spelen à la Desperados kan ook zeker mijn goedkeuring wegdragen. Je moet proberen uit het zicht te blijven van de 'grote mensen' en dat doe je door in de schaduw te blijven, te schuilen achter obstakels, gordijnen, in kastjes en grote vazen, of juist weg te sprinten als een malle. Dat gebeurt in afwisselende levels op meerdere, toffe locaties.





Ook al tikt El Hijo een hele checklist aan positieve punten aan, **op een gegeven moment kon ik een langgerekte gaap toch niet onderdrukken.** Ook al is het schattig, stealthy en is de muziek on point, het begint ook snel te vervelen. De actie is eigenlijk gewoon verstoppen en wegrennen. De spanning van jezelf 20 keer in een vaas verstoppen is toch net effe iets anders dan een mes in iemand z'n rug steken en hopen dat niemand het lijk vindt. Daarnaast is de AI wat clunky en is het leveldesign soms ook wat onhandig. Tenzij je echt wanhopig op zoek bent naar een schattige zen-game van zo'n negen uur, zou ik voor je tactische stealth-fix toch eerder voor Desperados 3 gaan dan voor El Hijo.

SCORE:



GOEDGEBEKTE **TRANENTREKKER**



Titel: **Lost Words: Beyond the Page**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 14,99

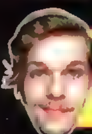
De puzzel-platformer Lost Words draait aan de ene kant om het leven van het kleine meisje Izzy en aan de andere kant **om haar alter-ego in een kleurrijke fantasy-setting.** De gebeurtenissen van het echte leven van Izzy worden vertoond in haar dagboek, waar woorden, zinnen en tekeningen op slimme wijze worden gecombineerd **om een emotioneel verhaal te vertellen over haar zieke oma.** Dit verhaal komt al snel hard aan, wat ook niet zo gek is. De voornaamste schrijfster achter Lost Words, Rhianna Pratchett, was eerder namelijk verantwoordelijk voor de recente Tomb Raider-games en Mirror's Edge. De andere helft van de game speelt zich af in mooie sprookjeswerelden die Izzy bedenkt, inclusief klassieke boze draak, wat als parallel dient voor het 'echte verhaal'. **Bijzonder is hier de aanwezigheid van een boekje met magische woorden als 'Repair', 'Break' en 'Rise'**, die je in de wereld kan slepen om objecten op slimme manieren te manipuleren. Omdat deze mechaniek lekker verfrissend werkt, is het extra jammer dat de platforming-actie in Lost Words erg middelmatig is, anders hadden we hier te maken met een onmisbare tranentrekker.





SCORE 72

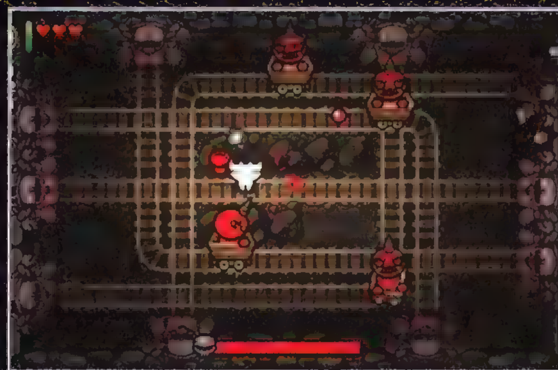
SPUIT HET IN **MIJN ADEREN, ALSJEBLIEFT**



Titel: **The Binding of Isaac: Repentance**
Platform: PC (in Q4 naar consoles)
Prijs: 12,50 (30,50 voor hele bundel)

Oké, ik moet beginnen door te zeggen dat ik van The Binding of Isaac hóu. Van de creepy sfeer en het fucked up verhaal van Isaac dat ontzettend subtiel verteld wordt, tot de waanzinnige roguelike gameplay en de **haast briljante wijze waarop de honderden items en de personages met elkaar samenwerken** – ik kan er geen genoeg van krijgen. Het is de enige game die ik op vier platformen bezit en ik heb er (al dan niet samen met mijn vriendin) al honderden of duizenden uren ingestoken. Ik ken de game dan ook op mijn duimpje, en was overtuigd van mijn skills en mijn vaardigheid om de vele verborgen mechanismes en roguelike-opbouw naar mijn hand te zetten. Tot ik Repentance opstartte.

Toen ontwikkelaar Edmund McMillen zei dat Repentance net zo goed een sequel had kunnen zijn, loog hij niet. De meer dan 100 nieuwe vijanden, 25+ nieuwe bosses, 130+ items (en honderden tot duizenden interactie-mogelijkheden) en tig nieuwe omgevingen zorgden ervoor dat ik vooral weer aan het leren ben geslagen. Want **dat is wat een goede roguelike doet: jou de game net zo vaak laten herspelen tot je alle facetten van de speelwereld beheerst en leert te manipuleren.** Nou, ik kan je vertellen dat ik nog wel een paar honderd uur nodig heb om de game echt te meesteren. Niet alleen is er ontzettend veel nieuwe content, de moeilijkheidsgraad is ook nog eens op de schop gegaan en de vele items zijn opnieuw gebalanceerd.



Dat leidde tot wat kritiek van enkele fans die aan de lopende band stierven, maar zij moeten realiseren dat ze eerst weer items moeten vrijspelen en tientallen uren in Repentance moeten steken om het wat makkelijker te maken. Het is die heerlijke, onvergeeflijke gameplayloop die mij weer van m'n stoel heeft geblazen **en me verzekert dat ik weer honderden uren aan deze culthit ga kwijtraken.** Want het design van de monsters, omgevingen en items is weer om te smullen, en veel van de nieuwe bosses heb ik überhaupt nog niet eens gezien. Hopelijk komt de Switch-versie er snel aan; daar heb ik immers het meeste op vrijgespeeld. De game 100% uitspelen was altijd al een gigantische klus, maar als ik nu weer vanaf nul op de PC-versie zou moeten beginnen... Levenswerk. Misschien schrijf ik tegen die tijd een nieuwe review, voor nu **heb ik immers het idee dat er nog heel veel prachtige momenten op me staan te wachten.** Maar jongens, wat geniet ik ervan! Repentance lijkt een meer dan waardig einde te zijn voor een van m'n favoriete games allertijden.

OORDEEL:



SMORGASBORD

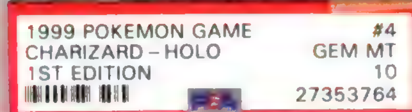
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ZIT JACCO IN EEN KARRETJE KIEKJES TE NEMEN VAN RARE BEESTEN OMDAT IEDEREEN EEN HOBBY MOETEN HEBBEN, RIGHT?
- OVER KIEKJES GESPROKEN: GRADDUS HEEFT DIE HET LIEFST ZO DUISTER MOGELIJK EN BEREIDT ZICH VOOR OP EENTJE MET EEN VERAST HUIS. JA, 1 'R', JA, HUIZEN LATEN ZICHZELF NIET ZO SNEL VERRASSEN.
- IS MARVIN WEL HEEL HAPPIG OM EEN SPRONG TE NEMEN IN DE KROCHTEN VAN DE HEL!!! GEEN ZORGEN, HIJ IS ER MINSTENS DRIE KEER EERDER GEWEEST.
- HOOPT WOUTER EEN PLANEET GENAAMD ATROPOS TE VERKENNEN. EN DAN NOG EEN KEER. EN NOG EEN KEER. EN WAAROM NIET NOG EEN KEER?
- PAKT JJ Z'N CHUTE EN SPRINGT HIJ MET EEN BREDE GLIMLACH EN EEN NOTITIEBLOKJE DE OORLOGSZONE IN. PIEW, PIEW, BUDDY!

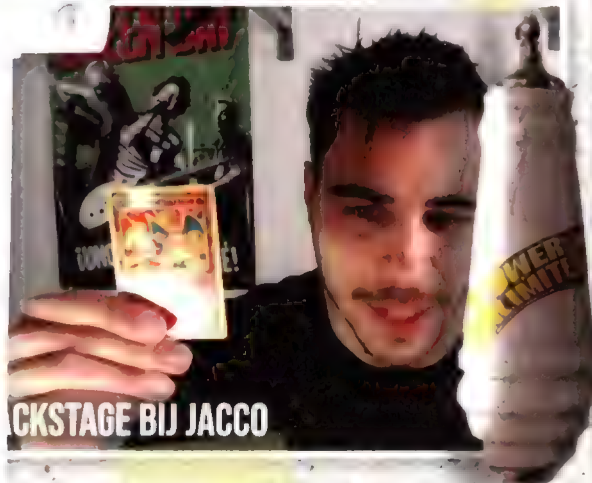
* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

PLEURIS DURE POKÉMONKAART

De afgelopen maand werd er een Pokémonkaart verkocht voor 311.800 dollar. Hoeveel? Ja, echt... je leest het goed. Pleuris veel geld voor een stuk karton uit 1999. Deze first edition Charizard, had geen kreukel en zo zijn er maar 122 over de hele wereld te vinden. Jacco dacht even dat hij precies deze kaart gebruikte als boekenlegger en rekende zichzelf al rijk. Deze droom duurde helaas maar een paar seconden, want het is een mooie kaart, maar dik 300.000 dollar? Nee, dat niet.







HELE DURE MARIO BROS.-GAME

Snel, speur de zolder af voor een exemplaar van Super Mario Bros.! Want een nog in plastic verpakt exemplaar van de NES-game is afgelopen maand voor 660.000 dollar - omgerekend 561.000 euro - onder de hamer gegaan.

Dat is niet alleen heel veel geld, maar ook nog eens een nieuwe record voor een game. Er is zoveel voor neergelegd, omdat het voor zover bekend maar één van de twee bestaande exemplaren van de game is, die nog in de fabrieksverpakking zit en in goede staat is.

De verpakking van de game komt uit de vierde druk die Nintendo deed. Kenmerkend voor deze druk is dat de NES-GP-code nog afwezig was, maar dat het trademark-symbool al wel aanwezig was. Dus ja, dan snap jij ook wel dat je dik een half miljoen moet neertellen voor een 'spelletje'.

SOCIAL MEDIA IN EEN NOTENDOP



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



DE MAILBOX!

De mailbox staat gewoon open, dus je kan altijd je vragen insturen op redactie@pu.nl en met een beetje mazzel beland je zomaar op deze pagina. Lachen toch?

hooi goedenavond, Ik heb en serieuze vraag mijn ps4 gaat in safe loob en vraagt om Reinstall system software. Nu heb k via een usb de Reinstall software gedownload van de ps site en in de ps gedaan alles werkte volgens de instructie maar na t reinstall kwam die weeer in de safe loop en vraagt die weeer om het zelfde. wat nu? Is de hardware dan kapot of waar kan t aan liggen?

mvg Daan

Hoi Daan, wat je nog kan proberen in de safe mode van je PS4, is eerst naar optie 5 te gaan: rebuild database. Mocht het daarna nog niet werken, dan kan je voor de optie kiezen om deze volledig naar de fabrieksinstellingen te resetten via optie 7. Houd er dan wel rekening mee dat ál je files die op de PS4 staan... verdwijnen.



Beste Redactie,

Lang geleden ben ik lid geworden van jullie blad, in 1998, in de tijd van Skate, Boris, Niels, etc.
Daarna even gestopt vanwege verhuizing en later (huidig) nog een keer wegens kinderen, gezin, etc, je kent het wel. Ook als ik geen actuele console had, heb ik altijd erg genoten van jullie blad.

Tegenwoordig doe ik het dus even via de socials, website en powerpraat-podcast.
Nu heb ik bij mijn laatste verhuizing PU's gevonden van 1998 t/m 2017 (zie foto).

Nu is het erg leuk om de gespeelde games terug te lezen, maar ik denk ook niet dat mijn zoontje hier erg opgewonden van wordt als hij oud genoeg is. Ik begin tenslotte hopelijk binnenkort met de Switch met hem (4 jaar). Ik ben dus erg aan het opruimen en vroeg me af, voordat ik ze eventueel ga weggooien, of jullie misschien er wat mee kunnen of iets. Misschien zien jullie dit wel elke dag, geen idee! Maar wilde toch even voor de zekerheid een mail erover sturen, want gelijk weggooien is ook zonde.

Groeten Floris (35 jaar) uit Gorinchem.

Floris! Nu hebben wij nog stapels in de kast liggen en aangezien we binnenkort gaan verhuizen, willen we het liefst zo min mogelijk sjouwen. Maar misschien leest er wel iemand nu dit en denkt... 'nou, kom maar door Floris, met die magazines'. Stuur ons een mail op redactie@pu.nl en dan gaan we dat regelen!

SWITCH VOOR REUZEN

De Switch zou best een groter scherm mogen hebben, maar 70 inch is misschien dan wel weer een beetje overdreven. Zo dacht Michael Pick er in ieder geval niet over, en hij bouwde deze gigantische, werkende Nintendo Switch van hout, materiaal uit een 3D-printer en een tv van 70 inch. Mooiste is misschien nog wel dat de machine echt werkt en dat Michael deze Switch cadeau heeft gedaan aan een kinderziekenhuis bij 'm in de buurt.



FRAMEDROP

JORDI PETERS







QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom kreeg Raf de coverview, volgens onze excuus-Belg?**
- A) Omdat Wouter een afspraak had bij Gimli's Glorious Axes.
- B) Omdat Wouter een afspraak had bij Gigi's Glamorous Nails.
- C) Omdat Wouter een afspraak had bij Barry's Bezorgde Baardwinkel.

2 **Wat vroeg Jurjen aan een woordvoerder na het zien van de Wii U?**
- A) Waarom?
- B) Is dit een grap?
- C) Krijg ik korting als ik een gigantisch Nintendo-logo op m'n been tatoeëer?

3 **Waarom is Samuel zo benieuwd naar 12 Minutes?**
- A) Zo lang moet een kroket ook in de frituur, en hij wil weten of dat toeval is of niet.
- B) Het speelt zich bijna volledig af in één ruimte.
- C) Het klinkt als een game die zelfs hij kan speedrunnen.

4 **Wat vindt Florian jammer aan Final Fantasy VII Remake Intergrade?**
- A) Dat 'ie er nog zo lang op moet wachten.
- B) Dat de Florian Fantasy-DLC niet is aangekondigd.
- C) Dat Square Enix geen liefde meer geeft aan de PS4-versie.

5 **Als wat klinkt Graddus als 'ie Game Pass bespreekt?**
- A) Als een PR-medewerker van Microsoft.
- B) Als een Phil Spencer-fanboy.
- C) Als een Game Pass-profeet.

6 **Wat is Jacco's ultieme Pokémon-fantasie?**
- A) Iets met Misty en Nurse Joy in een verlaten Pokémon Center.
- B) Eindelijk Brock gecanceld zien worden.
- C) Een open-wereld Pokémon-game.

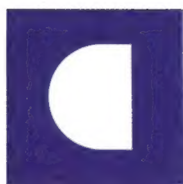
DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN VAN DE TWEE OUTRIDERS GOODIEPAKETTEN MET EEN T-SHIRT, TIN CUP, WHISKY-GLAS, ZIPPO-AANSTEKER EN DE XBOX-VERSIE VAN OUTRIDERS



catawiki

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

ROY'S JUNGLE-KONINGIN

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs op plakken. Dit keer een prachtig gedetailleerd Shadow of the Tomb Raider-beeld van Roy!



ROY SMITS

WETA WORKSHOP'S LARA CROFT TOMB RAIDER QUEEN OF THE JUNGLE STATUE





Hallo Diana! Ik ben een groot fan van Tomb Raider en met name van Lara Croft! Overdag ben ik Facilitair Medewerker bij Volkswagen Pon Financieel Services, maar 's avonds verken ik de grotten en jungles met Lara. Ik verzamel eigenlijk alles van haar al zo'n 25 jaar, voornamelijk beeldjes. Het begon met twee beeldjes uit 1996 en 1997, maar mijn mooiste stuk tot nu toe is die van Weta van Shadow of The Tomb Raider – gelimiteerd tot 750 stuks – waar ik destijds €765,- voor heb betaald. Mijn vraag is, Diana, was dit een beetje een goede deal?

DIANA'S TAXATIE

Hoi Roy,

Als eerste: wat een gave verzameling, zeg!! Heel uniek ook. Vorige jaar was ik op werkbezoek naar gameshops in Frankrijk en kwam ik deze tegen. Hij stond daar in een gameshop in de vitrine. Ik was er erg van onder de indruk. Hij is bijzonder gedetailleerd.
Er zijn er inderdaad maar 750 wereldwijd van gemaakt en alle van deze zijn met de hand beschilderd.
Dit beeld is met zijn 45 cm ook nog eens behoorlijk groot.
Je hebt er zeker een goede deal mee gedaan, Roy. Ik schat de statue in goede staat, met doos, tussen de 1.250-1.500 euro in op dit moment. Naast het investeren in games zijn dus ook de juiste statues erg lucratief!

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE

Ook deze keer was het weer wikken en wegen welk item ik jullie wil laten zien. Er is zoveel keuze.
We hebben diverse thema-veilingen gehad, waarbij elke keer weer bijzondere items komen bovendrijven. Ik ben elke keer weer verbaasd over wat mensen nog op zolder hebben liggen. Mijn keuze valt dit keer op de CD-i-game Zelda's Adventure.
In 1991 bracht Philip de CD-i-speler op de markt. een multimediasysteem dat eigenlijk van alles kon afspelen. Audio-cd's, video-cd's (VCD), foto-cd's, en natuurlijk games. Ondanks de aanwezigheid van Nintendo-karakters in CD-i-spellen heeft CD-i nooit de populariteit gekend waar Philips op hoopte. De games waren uiteindelijk populairder dan de andere media waar Sony eigenlijk op inzette.



In totaal zijn er drie Zelda-games uitgebracht voor de CD-i, waaronder Zelda: The Wand of Gamelon en Link: The Faces of Evil. Die twee games werden tegelijk uitgebracht, maar werden nooit echt populair.
Ten slotte werd in 1995 Zelda's Adventure uitgebracht. Deze game leek wat gameplay betreft meer op de klassieke The Legend of Zelda. Maar ook dit spel werd niet populair bij de echte Zelda-fans, mede door de extreem lange laadtijden.
Er zijn niet veel exemplaren gemaakt van deze game en dat maakt deze Zelda tot een hele geliefde en zeer zeldzame versie. En dat zie je ook terug in de prijs: hij is voor 320 euro geveild.
Dus ik zou zeggen: heb je nog een CD-i-speler op zolder met games... kijk ze even goed na!

Zalophus Samurotus

ossium
armis

lobatus
gigas

turgidis

coccygeal
vertebrae

vibrissae

cirripedia

phalanges

pectinidae
conchylia



Neo's Art



Al sinds Neomi een klein Neootje was, is ze gefascineerd door van die historische, biologische tekeningen van toen wetenschappers de wereld nog aan het ontdekken waren. Combineer dat met haar liefde voor Pokémon, en in het bijzonder de laatste evolutie van Oshawott, aquarelverf plus details in potlood, en het resultaat is dit bijzondere kunstwerk. Eigenlijk is het ook meteen een combinatie van Pokémon Legends en Snap, waarin je niet foto's moet nemen van de zakmonsters, maar ze moet natekenen. Geef het!


MARVEL STUDIOS
THE FALCON AND THE WINTER SOLDIER
Disney+
Original Serie
Stream nu
©2021 MARVEL

ASSASSIN'S CREED
VALHALLA

NU VERKRIJGBAAR



XBOX